ARCADE • ATARI • DREAMCAST • MASTER SYSTEM • MEGA DRIVE • MSX • NEO-GEO • NES • SNES • E OUTROS

OLD!GAMER

JOGOS ... S, DIVERSÃO ETERNA

EDITORA EUROPA

Nº 18

MEGAMAN X

O episódio que trouxe armaduras insanas, o Hadouken e a estreia do poderoso Zero. Relembre as fases e os chefes

KILLER INSTINCT
O jogo de luta que ameaçou Mortal Kombat e Street Fighter

SHADOW WARRIOR
Quase um Duke Nukem oriental, mas com centenas de piadas escrachadas

FUSCAS E KOMBIS
Veículos clássicos e suas participações em jogos memoráveis

OS PIORES FINAIS
Quando o encerramento não compensa o esforço de uma longa jornada

SUNMAN O jogo do Super-Homem que nunca encontrou um lugar ao sol

Diretores:
Aydano Roriz
Luiz Siqueira
Tânia Roriz
Vivi Carrara

Edição Nº 18 – Dezembro de 2013

Editor e Diretor Responsável: Aydano Roriz
Diretor Executivo: Luiz Siqueira
Diretor Editorial e jornalista responsável:
Roberto Araújo – MTb.10.766
araujo@europanet.com.br

Editor-chefe: Humberto Martinez
Chefe de Arte: Welby Dantas
Editor de Arte: Marco Souza
Revisão de texto: Mariane Genaro
Colaboraram nesta edição:
Alexei Barros (edição e textos), Amer Houchaimi, Felipe Maeda e Rafael Fernandes (textos)

PUBLICIDADE
Diretor de Publicidade
Mauricio Dias (11) 3038-5093
São Paulo
publicidade@europanet.com.br
Coordenador: Alessandro Donadio
Equipe de Publicidade: Adriana Gomes, Angela Taddeo, Elisângela Xavier, Ligia Caetano, Renan Pereira, Renato Peron, Rodrigo Sacomani e Roberta Barricelli
Tráfego: Rafael Galves (11) 3038-5097
Criação Publicitária: Paulo Toledo (11) 3038-5103

Publicidade - Outros estados
Brasília: New Business – (61) 3326-0205
Nordeste (Alagoas, Ceará, Pernambuco, Paraíba e Rio Grande do Norte): Espaço de Mídia – (81) 3222-2544
Bahia e Sergipe: Aura Bahia – (71) 3345-5600/ 9965-8133
Paraná: GRP Mídia – (41) 3023-8238
Rio Grande do Sul: Semente Associados (51) 3232-3176
Santa Catarina: MC Representações – (48) 3223-3968
Publicidade - EUA e Canadá:
Global Media, +1 (650) 306-0880

EUROPA DIGITAL
Gerente: Marco Clivati
(marco.clivati@europanet.com.br)
Equipe: Anderson Ribeiro, Anderson Cleiton, Adriano Severo, Karine Ferreira e Carlos Eduardo Torres

PRODUÇÃO E EVENTOS
Aida Lima (Gerente) e Beth Macedo

CIRCULAÇÃO
Ezio Vicente (Gerente), Henrique Guerche e Evaldo Nascimento

LOGÍSTICA
Liliam Lemos (Coordenação Logística), Carlos Mellacci, William Costa e Leonardo Minorelli

ATENDIMENTO A LIVRARIAS, DISTRIBUIDORES E PONTOS ALTERNATIVOS
(11) 3038-5101 - vendasdiretas@europanet.com.br
Gerente: Flávia Pinheiro
Assistente de vendas: Michele Pereira e Daniela Malanga

ASSINATURAS E ATENDIMENTO AO LEITOR
Gerente: Fabiana Lopes (fabiana@europanet.com.br);
Coordenadora: Tamar Biffi (tamar@europanet.com.br)
Atendentes: Carla Dias, Josiane Montanari, Paula Hanne, Maylla Costa e Marcia Queiroz
Rua MMDC, nº 121, São Paulo, SP
CEP 05510-900
Telefone São Paulo: (11) 3038-5050
Telefone outros Estados: 0800-8888-508 (ligação gratuita)
Pela Internet: www.europanet.com.br
E-mail: atendimento@europanet.com.br

ADMINISTRAÇÃO
Renata Naomi, Paula Orlandini e Gustavo Barboza

DESENVOLVIMENTO DE PESSOAL
Tânia Roriz e Elisângela Harumi

OLD!Gamer é uma publicação da Editora Europa (ISSN 2317-2355).

Distribuidor Exclusivo para o Brasil
FC Comercial Distribuidora S.A.

Impressão: Log&Print Gráfica e Logística S.A.

EDITORIAL

A renovação da série *Mega Man* na saga *X* marcou época no Super Nintendo. O visual mais adulto e os novos poderes conseguiram conquistar os fãs da série clássica; até aquele fã mais cético e fervoroso dos personagens baixinhos e gordinhos curtiu o visual mais agressivo dos novos chefes robóticos.

Mega Man X foi lançado há 20 anos e continua sendo um dos episódios favoritos entre os jogadores brasileiros. E, pelo visto, até a Capcom ainda tem muito amor por esse episódio. Uma das atrações do lançamento do Xbox One, o novo videogame da Microsoft, é o jogo de zumbis da Capcom, *Dead Rising 3*. Esse mata-mata de mortos-vivos conta com uma atração extra muito especial: uma armadura insana de *Mega Man X* para o personagem principal. Um homem adulto vestido como o robô do SNES ficou um pouco ridículo, mas provou como mudanças bem planejadas conseguem conquistar seu espaço na história dos videogames e até podem superar as suas origens.

Humberto Martinez
Editor-chefe
Humberto@europanet.com.br

Humberto Martinez
Inspirado pelo Sigma, promete se fundir com o cachorro de estimação para atacar os colaboradores retardatários... Cuidado!

STAFF

Marco Souza
Dividido entre os projetos retrôs da casa, voou como uma águia para diagramar esta revista inteira que você carrega em suas mãos.

Alexei Barros
Ficou surpreso com os 20 anos de *Mega Man X* (mas já?) e também porque faz quase uma década que não sai um novo jogo da série *X*.

Rafael Fernandes
Está mais do que pronto para entrar na nova geração. Enquanto o console não vem, continua decorando os Ultra Combos de *Killer Instinct*.

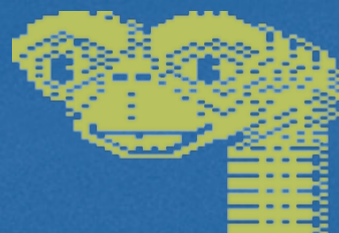
Amer Houchaimi
Ele voltou! Depois de se afastar da **OLD!Gamer** para se dedicar às críticas da sétima arte, eis que Amer retorna aos aposentos da revista com o seu característico humor.

Felipe Maeda
Nome novo no pedaço, estreou mostrando muita determinação. Parafraseando um bordão de certa revista: "Seja bem-vindo a esta equipe de sucesso!"

SUMÁRIO

Por Alexei Barros

SPIELBERG AJUDA NO DESIGN DO NOVO JOGO DO E.T.

"Em vez de simplesmente dar a permissão de transformar *E.T.* em um jogo, Steven Spielberg esteve envolvido diretamente em todos os aspectos do design de jogo. Spielberg, que dirigiu quatro dos maiores filmes da história (*Tubarão*, *Contatos Imediatos de Terceiro Grau*, *Os Caçadores da Arca Perdida* e *E.T.*) é um fã de videogames, então foi natural que ele participasse do processo criativo do jogo do *E.T.* O designer-chefe, Howard Warshaw, também fez o design de jogo de *Raiders of the Lost Ark*. 'Juntos, os dois trabalharam muito bem', diz Ron Stringari da Atari, 'e Steven estava ali semanalmente para ajudar no jogo'. O envolvimento de Spielberg não acabou com os toques finais no jogo. Por sugestão da Atari, ele completou o roteiro para o comercial de TV e foi tão longe que também escolheu o diretor, o cinegrafista e o operador de câmera. Neste momento, nós sabemos que Steven Spielberg está trabalhando pesado no *Os Caçadores da Arca Perdida II*. Talvez possamos esperar por outra parceria do Warshaw/Spielberg para o final de 1983."

Electronic Fun #3

1983

ANÁLISE OLD!GAMER

Lendo assim, pode parecer que o desenvolvimento do *E.T.* foi às mil maravilhas com a ajuda do Spielberg e a popularidade do filme. Mas, na prática, o projeto foi um tormento: o jogo, que normalmente levava seis meses para ficar pronto, teve de ser feito em apenas cinco semanas e meia para sair a tempo do Natal de 1982. Por causa do péssimo desempenho nas vendas, o *E.T.* foi um dos fatores que levou ao Crash dos videogames de 1983 nos EUA. Com isso, a parceria de Warshaw e Spielberg não se repetiu como previa a Electronic Fun. Para o filme seguinte, *Indiana Jones e o Templo da Perdição*, a Atari fez, com uma equipe diferente, o arcade *Indiana Jones and The Temple of Doom*, que recebeu ports domésticos. Spielberg, que vai participar da produção da série live action de *Halo*, também colaborou, de uma forma ou de outra, com os jogos *The Dig*, *Medal of Honor* e *Boom Blox*.

Gamers #9

1996

Mais RPG da Capcom

"Depois de *Breath of Fire I* e *II* para Super NES, a Capcom resolveu fazer a continuação para os sistemas de nova geração. Em *Breath of Fire III*, você vai controlar personagens 2D que vão interagir em um mundo totalmente em 3D. O game está previsto para Saturn e PlayStation para dezembro."

ANÁLISE OLD!GAMER

Contrariando a previsão de lançamento para dezembro de 1996, *Breath of Fire III* saiu no Japão em setembro de 1997, e a versão americana chegou apenas em abril de 1998. Diferentemente do imaginado, o RPG não aterrissou no Saturn e só pôde ser experimentado pelos jogadores de PlayStation, com uma deliciosa trilha jazzística e personagens 2D navegando em cenários poligonais.

HEART OF DARKNESS

"Para quem se lembra, esse jogo dois anos atrás foi anunciado como um plataforma no estilão de *Flashback* e *Out of this World*. Ainda em desenvolvimento por motivos não revelados, o jogo parece mostrar novas caras das originais anteriormente. Apesar de previsto para o final do ano, pode um jogo antigo de plataforma 2D aguentar a pressão do mercado atual todo voltado para o 3D?"

Plug 'n play Games #6

1998

ANÁLISE OLD!GAMER

Segundo a revista inglesa Edge #20, que trouxe uma reportagem de capa sobre o *Heart of Darkness*, o projeto do jogo começou em 1992, e poucas informações foram reveladas nesses anos até o lançamento em 1998. *Heart of Darkness* encontrou uma brecha entre tantos títulos poligonais famosos do PlayStation, virando um jogo cult no estilo plataforma cinematográfica. E sabe se lá o que a Plug 'n play Games quis dizer com "o jogo parece mostrar novas caras das originais anteriormente".

Philips aposta no CD-i e vem ao Brasil

"A Philips corre contra o tempo e fez uma grande campanha de marketing no final de 1994, tentando consolidar o CD-i nos States, antes da entrada do Sony PlayStation. Foram US$15 milhões em publicidade e no lançamento de pacotes de filmes e jogos. No hardware, a Philips lançou o Video Digital Cartridge, com padrão MPEG-2 (para pôr filmes em CDs com qualidade de vídeo) e o Drive CDD 340, para rodar seus CDs em microcomputadores. O drive custa caro (500 doletas), mas tem velocidade quádrupla. Em entrevista à Ação Games, a porta-voz da Philips, Marijke Van Hooren, informou que a empresa vai lançar o CD-i no Brasil, este ano. Mas disse que preço e data não estavam definidos."

ANÁLISE OLD!GAMER

O Philips CD-i foi lançado em 1991 e não emplacou, portanto seria difícil de imaginar que em 1995 o cenário mudaria – quanto mais com a chegada do PlayStation. A parte interessante da notícia é o suposto lançamento do CD-i no Brasil que nunca chegou a acontecer. Dificilmente a última investida da empresa holandesa nos videogames conseguiria encontrar algum espaço no mercado nacional dominado e disputado pela Sega e Nintendo com as representações da Tectoy e Playtronic, respectivamente.

Ação Games #77

1995

Duke Nukem está chegando ao PlayStation

"Parecia estranho que o PlayStation fosse a única plataforma de alta tecnologia sem uma versão de *Duke Nukem*. Com o anúncio de *Duke Nukem: Total Meltdown*, tudo isso mudou. De novidade para a versão de PlayStation há um episódio exclusivo com seis novas fases. Um dos novos estágios se chama Womb Raider e, supostamente, satiriza *Tomb Raider*. As outras fases se chamam Wipe 'em out T, President Weevil, Duke Fiction, Marks the Spot e Club Apocalypse. A data de lançamento não foi anunciada."

ANÁLISE OLD!GAMER

Há de fato seis fases exclusivas nessa adaptação que satirizam franquias populares do PlayStation, como *Wipeout* e *Resident Evil*, mas os nomes são completamente diferentes no jogo. Na realidade, os estágios se chamam Nightmare Zone, Trackside Tragedy, Gates Motel, Duke Royale, Alien Rendezvous e Ministry Of Fear. As paródias, em alguns casos, são mais sutis do que a notícia sugere, e essas fases novas não têm a mesma inspiração das originais do *Duke Nukem 3D* para PC.

Game Informer Magazine #54

1997

Um jogo cabeça!

"Bonk é um garoto pré-histórico com uma cabeça enorme e apetite maior ainda, chegando em sua terceira aventura para Turbo Duo. *Bonks 3* está com gráficos, som e gameplay bem melhores que seus antecessores. O jogo vem cheio de inovações: além do normal, você tem também o 'Super Bonk' e uma versão minúscula do troglodita cabeção. E, se você já bateu a cabeça na parede de tão feliz com a notícia, chame um amigo para jogar – *Bonks 3* tem opção para dois jogadores. Será que duas cabeças pensam mesmo melhor do que uma?"

ANÁLISE OLD!GAMER

Muito antes de Super Mario aparecer gigante ou em miniatura no *New Super Mario Bros.* de Nintendo DS, a Hudson fez o personagem cabeçudo ter essas variações de tamanho em *Bonk 3: Bonk's Big Adventure*, que foi lançado em HuCard em 1993 e, um ano mais tarde, em CD. Como disse a revista ProGames, o multiplayer cooperativo da terceira aventura do mascote do TurboGrafx-16 é um dos atrativos do jogo de plataforma.

ProGames #2

1993

XENOGEARS

"Em uma triste nota, parece que o próximo RPG da Square para PlayStation, *Xenogears*, não vai ser lançado nos Estados Unidos. Isso porque o jogo contém 'questões religiosas delicadas' que podem não ser bem recebidas pelos jogadores americanos. Esperamos que a Square mude de ideia."

ANÁLISE OLD!GAMER

E a Square mudou mesmo de ideia. Com a formação da joint-venture Square EA, a equipe de localização do *Xenogears* foi a primeira na Square a trabalhar diretamente com o time de desenvolvimento japonês para assegurar a fidelidade da história. Devido aos conceitos filosóficos, religiosos e científicos abordados durante a aventura, o tradutor Richard Honeywood elegeu o *Xenogears* como o jogo mais difícil que ele trabalhou em entrevista para o site FFCompendium.

PSM #3

1997

Novo game em português

"*YuYu Hakusho*, do Mega Drive, ganhou uma versão em português. O jogo de luta é baseado no desenho de mesmo nome, exibido pela Manchete. No comando de Yusuke e seus amigos você usa movimentos simples e magias para enfrentar vários personagens do desenho."

ANÁLISE OLD!GAMER

Graças à Tectoy, o jogo de luta da Treasure que só tinha saído no Japão em 1994 foi lançado no Brasil... cinco anos depois! Ou seja, no Ocidente o título só saiu em português. Com 11 personagens jogáveis, *YuYu Hakusho: Sunset Fighters* foi uma excelente pedida para os muitos fãs do popular anime exibido pela saudosa Rede Manchete, que encerrou suas operações naquele mesmo ano de 1999.

Ação Games #142

1999

Game-X #3

1996

Depois de MK, vem War Gods

"É isso aí, cambada! Depois de entupir-nos com versões de *Mortal Kombat*, a Acclaim (softhouse que mais cresceu nos últimos três anos) faz um novo jogo com porrada e estará lançando em breve para os arcades o *War Gods*. Trata-se de um game em 3D, semelhante a *Virtua Fighter*, *Tekken* etc. Só que, diz a empresa, com gráficos nunca vistos (no que diz respeito à qualidade) e um clima bem original. Fiquem ligados, pois parece ser o antecessor de *MK* em 3D. Devendo mesmo arregaçar!"

ANÁLISE OLD!GAMER

Antes do *Mortal Kombat 4*, a Midway testou suas habilidades em criar jogos de luta com polígonos no *War Gods*. O gameplay truncado e a Inteligência Artificial duvidosa do arcade impedem comparações com referências 3D do gênero, como *Tekken* e *Virtua Fighter*. A qualidade gráfica nunca vista se deve ao processo chamado de Digital Skin, no qual a Midway digitalizou as aparências de atores.

Doom condenado?

"*Doom* ganhou popularidade no exterior como um pioneiro dos jogos em rede, mas sua última versão, *Doom 64*, não caiu no gosto dos japoneses. *Doom 64* foi colocado à venda no dia 1º de agosto e vendeu apenas 2 mil cópias no Japão. Na próxima semana, o jogo desapareceu do Top 100. A viabilidade de *Quake 64* no ano que vem tem de ser considerada muito seriamente."

N64 Magazine #7

1997

ANÁLISE OLD!GAMER

Chama a atenção, em primeiro lugar, que o *Doom 64* tenha sido publicado no Japão, onde o mercado consumidor não costuma apreciar o gênero FPS – não surpreende o fracasso de vendas. De maneira bizarra, na versão japonesa do jogo, quando um inimigo é alvejado, o sangue que sai dele é verde, ainda que no corpo as marcas de sangue do sprite sejam vermelhas. Como temia a N64 Magazine, *Quake 64* (que foi lançado apenas como *Quake* mesmo, sem o "64") não saiu no Japão, somente EUA e Europa.

Ação Games #26

1993

Sega e NEC já estão trabalhando

"Antes mesmo de rolar a reunião decisiva para a associação entre Sega e NEC, agora em janeiro, as duas empresas já começaram a trocar jogos. O PC Engine terá uma versão do legendário *Sonic the Hedgehog*, enquanto o Mega Drive ganhará os games *XR2* (adventure estilo *The Legend of Zelda*) e *Super Darius 2* (jogo de naves). Sabe-se também que em fevereiro as parceiras começam a produzir seu primeiro jogo juntas: *Sonic the Hedgehog 3*, com versões para PC Engine e Mega. As equipes técnicas das duas empresas se mudaram para Tóquio e agora estão instaladas lado a lado num enorme galpão da Sega. Não sei se vocês sabem, mas os equipamentos da Sega para a produção de jogos são the best – melhores até que os da Nintendo, diz a imprensa japonesa. E a NEC, por sua vez, tem a mais longa experiência no desenvolvimento de games em CD. Já viram o que vai pintar daí, né, pessoal?

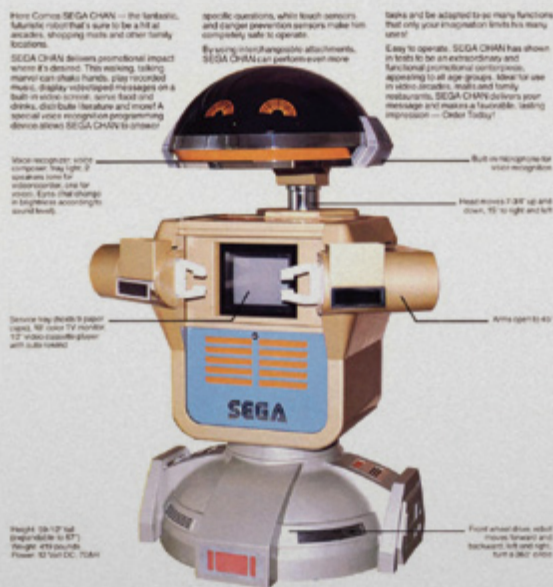
Para arrematar sua investida contra a Nintendo, as duas sócias pretendem reduzir o preço de seus consoles CD-ROM. Isso é para que, quando o CD da Nintendo chegar ao mercado, elas tenham melhores condições de competitividade. A briga tá feia, hein?"

ANÁLISE OLD!GAMER

Completamente absurda, a notícia até poderia se passar por uma brincadeira de 1º de abril. Essa parceria da Sega com a NEC jamais existiu, *Sonic the Hedgehog* nunca apareceu no PC Engine e muito menos a NEC teve algum envolvimento em *Sonic the Hedgehog 3*. O adventure *XR2* simplesmente não existe – provavelmente a nota se referia ao *Xak I & II*, coletânea do PC Engine com remakes dos dois primeiros episódios dessa série de RPGs. O Mega Drive já tinha uma versão de *Darius II*, que no Brasil e EUA, saiu como *Sagaia*, portanto não fazia muito sentido que o console recebesse o *Super Darius II*, como ficou conhecida a atualização desse shmup para PC Engine.

SEGA CHAN

"Como se fazer arcades de grande sucesso não fosse suficiente, a Sega recentemente revelou a sua última criação: o Sega Chan, um brilhante robô futurista. Ele vai aparecer em casas de arcade de shoppings e em outros locais para chamar a atenção dos consumidores. Utilizando a mais moderna tecnologia de microcomputadores, o Sega Chan responde verbalmente para determinadas perguntas quando perguntado, graças a um dispositivo único de reconhecimento de voz. Os olhos e a boca do robô se mexem quando ele fala.

Atrativos adicionais do robô incluem um videocassete interno e uma tela para mostrar mensagens gravadas; dois alto-falantes (um para o vídeo, outro para a voz), e uma bandeja multifunção para servir comidas, bebidas etc. O Sega Chan mede cerca de 1,52m e pode elevar sua cabeça até 2,13m para altura extra. (Sim, o robô foi programado para isso antes que o *E.T.* se tornasse um sucesso nos cinemas). O autômato também pode mexer sua cabeça 15° para a esquerda e direita.

O que mais essa maravilha mecânica faz, você pergunta? Bem, o Sega Chan pode se mover para frente e para trás e fazer um giro de 360° em qualquer direção, facilitando a atividade em locais pequenos. Ele também pode abrir dois braços mecânicos em um ângulo de 45°. Esses braços podem ser adaptados para uma variedade de funções e são intercambiáveis para se adequar a diferentes finalidades."

Videogaming Illustrated #8

1983

ANÁLISE OLD!GAMER

O Sega Chan mostra o vanguardismo da empresa ao criar um robô que tinha tudo para ser uma grande atração nas casas de fliperama nos anos 80, quando havia uma intensa fascinação pela robótica. O Chan inclusive lembra na aparência, mas não na função, o lendário Robotic Operating Buddy (R.O.B.) do Nintendo Entertainment System, que veio depois e foi utilizado em apenas dois jogos. Talvez se o Sega Chan fosse lançado anos mais tarde o veríamos em algum lugar do Brasil, chamando a atenção das pessoas nas agitadas casas de arcade daqui.

TVS DA SONY E O INTELLIVISION

"A Sony deixa o Intellivision preto e branco! Nós tivemos a reclamação de um leitor que teve problema com o seu novo Intellivision – ele não conseguia jogar os jogos em cores em sua TV de 26 polegadas da Sony. Ele levou o aparelho de volta para a loja, e eles testaram em outra TV: cores instantâneas, como você poderia esperar. No entanto, ele insistiu em testar em um modelo exatamente igual de TV ao que tinha, então eles foram para o departamento de televisores, conectaram o videogame e... nada de cores.

Ele e a loja contataram a Mattel e confirmaram que esse é um problema ocasional – uma incompatibilidade entre o Intellivision e algumas TVs de tela grande da Sony com sintonizador automático. É um problema insolúvel, e você tem de trocar um ou outro. Ele é agora um feliz proprietário de um Atari 2600. Vamos continuar recomendando televisores da Sony – mas sugerimos que, se você tiver uma Sony de tela grande com sintonização automática, certifique-se que o console (ou computador) funciona com perfeição antes de comprá-los!"

ANÁLISE OLD!GAMER

Se essa história curiosa não tivesse de fato sido comprovada e documentada na revista, certamente viraria um daqueles mitos do passado – "videogame estraga a TV" é o mais popular deles. Aqui no Brasil esse problema de cores acontecia com frequência, mas por outro motivo. Como os televisores brasileiros usavam o sistema de cor PAL-M e muitos videogames eram importados dos EUA, que utilizam o padrão NTSC, os jogos ficavam em preto e branco nas televisões antigas. Felizmente, o contratempo era resolvido com a transcodificação do aparelho ou passando o sinal de vídeo por um transcodificador.

PUBLICAÇÃO HISTÓRICA

Guia Games

1992

Sem internet e outras modernidades, como conseguir passar de um trecho em que você travou, já tentou de tudo e não consegue avançar? Para resolver isso, a Editora Abril lançou em 1992 o Guia Games, o que, segundo o editorial, foi o primeiro guia brasileiro de videogames. Em mais de 300 páginas, a publicação contém dicas e estratégias de 78 jogos lançados para Master System, Mega Drive, NES e Game Boy. Talvez falte uma quantidade maior de imagens dos jogos para orientação das fases, já que há apenas uma telinha para cada título entre quilômetros de explicações em texto. Mas dois títulos ganharam uma atenção especial: *Jogos de Verão*, com ilustrações para ajudar na realização dos movimentos, e *Phantasy Star*, com os mapas de todas as dungeons.

MEGA MAN X

A primeira saga paralela do robô azul começava 20 anos atrás com uma obra-prima do SNES. Relembre o início da longa batalha de X e Zero contra o persistente Sigma

Por Alexei Barros *

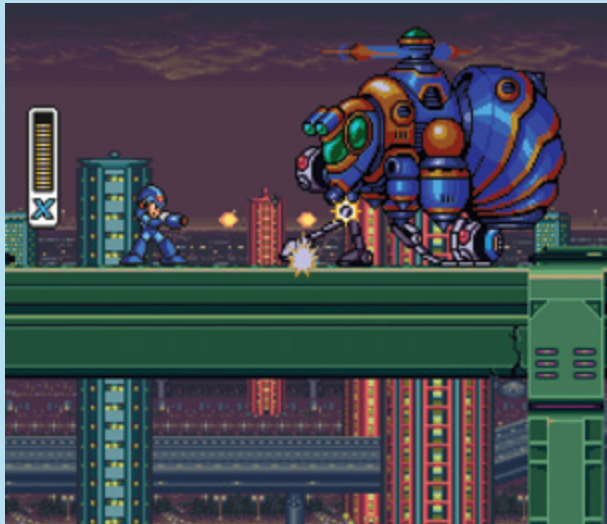
***O autor agradece a colaboração de Pedro Henrique Lutti Lippe**

M*ega Man X* é um exemplo perfeito de como estrear uma série já conhecida e aprovada em uma nova geração de consoles. Depois de um sexteto de jogos de plataforma bem-sucedidos para o NES, a Capcom promoveu uma reformulação do personagem no Super Nintendo. O protagonista X, como ficou conhecido o novo Mega Man, passou a contar com habilidades inéditas em uma aventura futurista e mais madura. Querido por muitos e idolatrado por tantos, *Mega Man X* completa 20 anos de existência brilhando intensamente. Revisitamos esse clássico para acompanhar a repercussão da época e compreender os motivos de seu sucesso.

Da revelação ao lançamento, o desempenho nos previews

A Capcom aproveitou o console 8-bit até o seu limite (na verdade, passando muito dele), com seis jogos do Mega Man (Rockman no Japão) lançados para uma única geração. Isso fez com que a estreia de *Mega Man* nos 16-bit demorasse mais do que o normal, já que outras séries iniciadas no Nintendinho migraram para o SNES no início da vida útil do aparelho. *Super Mario World* e *Super Castlevania IV* são, por exemplo, sequências que davam aos jogadores a mensagem de boas-vindas dos 16-bit já em 1991, com efeitos visuais de Mode 7 que não eram possíveis no NES. Por conta desse cenário incomum, *Rockman 6* aterrissou em outubro de 1993 no Japão, apenas dois meses antes do *Rockman X* – nos Estados Unidos, foi ainda mais peculiar: o *Mega Man 6* saiu em março de 1994, dois meses depois do *Mega Man X*. Essa proximidade de lançamentos só foi possível pelo fato de os dois jogos não pertencerem à mesma vertente. Caso contrário, seria uma completa loucura lançar um título e sua sequência imediata em tão pouco tempo.

Os primeiros indícios do *Rockman X* apareceram na Club Capcom #0 Spring 1993, edição de estreia de uma publicação enviada para o fã-clube nipônico da Capcom. Na revista, foi exibido um prólogo para o *Mega Man 6* que também faz referência a uma nova aventura 16-bit. O curioso é que o Dr. Wily, vilão da série clássica, é quem dá a dica, falando no meio de um sonho: "O quê, eu perdi de novo? Talvez eu deva tentar um novo jogo relaxante de Super Famicom em vez disso. O quê? Rockman? Não, espere, esse cara é

- **Ano:** 1994
- **Publicação:** Capcom
- **Desenvolvimento:** Capcom
- **Plataforma de origem:** SNES
- **Versões:** PC, celular, Android, iOS, Wii (Virtual Console) e Wii U (Virtual Console)

Embora já existissem chefes grandes nos jogos do NES, é sempre impactante enfrentar um inimigo com essas proporções

O Dr. Light deixou um grande legado construindo as cápsulas de upgrade, mas se a ideia era escondê-las... Essa aí não foi exatamente muito bem guardada

um pouco diferente do Rockman... O que é isso?”.

Um pouco diferente, mas não muito. “Agora que estávamos na era do Super NES, começávamos a falar sobre a possibilidade de um novo *Mega Man*. Juntamos um monte de ideias, tentando criar histórias e conteúdo. A natureza do criador é constantemente querer fazer algo novo, algo diferente. No entanto, entendemos que não podíamos ir completamente contra tudo que fizemos antes”, comenta Keiji Inafune, mentor de *Mega Man*, no livro *MM25: Mega Man & Mega Man X Official Complete Works*. Quando ainda não havia grandes revelações do projeto, a revista Game Players de março de 1993 chamou provisoriamente o jogo de *Super Mega Man* e conversou com Joseph Morici, vice-presidente sênior da Capcom, que dizia não ter visto nada do jogo, mas sabia que o desenvolvimento estava indo bem. Algo interessante foi dito no artigo: “Apesar de Morici não ter muitas informações do *Super Mega Man*, ele realmente sabe que o jogo vai incluir uma configuração de memória bastante ampla e uma bateria de back-up – algo definitivamente novo para a série.” Em vez disso, *Mega Man X* usou um sistema de passwords numéricos no SNES.

E então na Club Capcom #1 Autumn 1993 aconteceu a revelação oficial do jogo. Foi prometido que *Rockman X* chegaria ao mercado nipônico no dia 17 de dezembro de 1993 em um cartucho de 12 megabit – nada diferente do que aconteceu na realidade. Mas mudanças cosméticas em relação ao jogo finalizado já podem ser observadas nessas primeiras imagens: havia a letra “P” na barra de energia, que seria substituída pela apropriada letra “X”. A revista também inclui uma entrevista com a equipe de produção (nenhum nome identificado) que esclarece dúvidas recorrentes até hoje. Conforme traduzido pelo blog The Reploid Research Lavatory, *Mega Man X* é sim ambientado no mesmo mundo de *Mega Man*, mas no futuro: enquanto *Mega Man* se passa em 20XX, *Mega Man X* inicia seus acontecimentos em 21XX. O personagem principal não é o Mega Man de antes, embora compartilhe

Entrar em um Ride Armor é uma satisfação, mesmo que sempre apareça um inimigo também montado em uma armadura similar

notórias semelhanças físicas. Além disso, os produtores adiantaram detalhes de história e de gameplay na matéria que também não diferem do jogo pronto e por isso vamos abordar mais adiante.

Para o público ocidental, o jogo foi mais bem apresentado na feira Summer Consumer Electronic Show 1993, realizada em junho daquele ano na cidade de Chicago, EUA. As telas reveladas nas revistas Nintendo Power #50 e GamePro #49 e #50 mostram imagens da White City, como foi apelidado um cenário urbano descartado que se parece com a fase de abertura, mas é predominante na cor branca e se passa de dia. Das quatro fotos, duas se repetem em ambas as matérias e as restantes são exclusivas de cada revista. Na imagem da Nintendo Power, dá para reconhecer o subchefe RT-55J, aquele que normalmente protege a cápsula do corpo do Mega Man X na fase do Sting Chameleon. Já a foto da GamePro mostra um inimigo voador cuspidor de fogo que não está no jogo. As mesmas telas usadas nas duas edições da GamePro aparecem na revista brasileira GamePower #15, que localizava por aqui o conteúdo da publicação multiplataforma. O preview da GamePro #50 comenta ainda que, em vez do Rush, cão-robô da série clássica, o protagonista receberia uma companhia diferente: “Felizmente, o *Mega Man* tem dois novos amigos projetados, RX e RY. Esses dois RoboPolice escaparam da reprogramação que tornava maus os outros policiais mecânicos.”

Alguém os viu? Evidente que não. O mesmo artigo traz uma arte conceitual do *Mega Man X* que não se parece com o jogo e também é vista na GameFan Vol. 1 edição #9. Nada no nível “capa americana do *Mega Man 2*”, mas o personagem está com ombreiras proeminentes e um capacete com visor laranja. E se você leu “RoboPolice” e estranhou, provavelmente esse seria o nome original dos Reploids. É o que sugere a descrição no próprio preview: “A fonte dos problemas atuais da humanidade é agora os RoboPolice (metade humanos, metade policiais robôs). Quando os RoboPolice se tornam maus, há somente um robô

A White City apareceu somente nos previews das revistas da época e não entrou no jogo. Por conta do ambiente urbano, pode ter sido uma versão preliminar da fase introdutória

1

CHILL PENGUIN

Fase do gelo é quase sinônimo de piso escorregadio, mas não é o caso aqui. X vai passar por ambientes fechados e áreas abertas sem grandes perigos, exceto pelas bolas de neve no final. Esse poderia ser considerado o primeiro estágio do jogo pela facilidade.

SHOTGUN ICE

O bloco de gelo é capaz de congelar certos inimigos ou machucá-los. Com o tiro carregado, uma miniplataforma de gelo é formada, permitindo que X a use para deslizar.

com os elementos necessários para destruí-los. Você adivinhou, é o Mega Man."

Mais tarde, em 1994, um leitor da GamePro que terminou o *Mega Man X* enviou uma carta para a revista, perguntando onde foi parar a tal White City e os aliados RX e RY. Na seção de cartas da edição #65 foi dada a resposta: "Essas imagens da White City não estão no jogo nem o RX e RY. A porta-voz da Capcom Laurie Thornton disse que todos esses elementos estavam presentes quando nós fizemos o preview do jogo, mas entre julho e o lançamento do jogo em dezembro de 1993 a Capcom mudou a história e algumas fases. Como resultado, a White City e os dois camaradas do Mega Man desapareceram." Simples assim. No *MM25: Mega Man & Mega Man X Official Complete Works*, há um esboço de um robô ausente do jogo com um "X" em uma espécie de chapéu. Keiji Inafune diz na descrição do livro não se lembrar quem era, mas é provável que ele seja o tal RX.

Na pouco ousada propaganda do *Mega Man X*, os termos "geração X" e "século 21" pareciam não só do futuro, mas algo de outro mundo

Enquanto a Nintendo Power #50 afirmou que "o jogo parece o máximo" e a Game Pro #49 disse que "o cartucho preliminar parece megamaravilhoso", a revista britânica Super Play #10 deixou claro o sentimento de decepção com o visual: "Nós seremos os primeiros a admitir que essas primeiras imagens do jogo do Mega Man de SNES não parecem esmagadoramente impressionantes. Mas ainda é cedo e não há motivo para a coisa finalizada não ficar melhor até do que os aclamados jogos do Mega Man de NES que esse título sucede." A mesma falta de empolgação pode ser sentida no preview da revista inglesa Edge #2, comentando a aparição do jogo na Shoshinkai 1993, feira dedicada a títulos para plataformas da Nintendo ocorrida em agosto: "O lendário herói da Capcom foi exibido em plena forma 16-bit na recente feira Shoshinkai no Japão, junto com *Rockman 6*, a última versão para Famicom 8-bit, e *Rockman Soccer*, um novo jogo de esportes de visão lateral para Super Famicom, mostrando personagens diminutos da série. De algum modo, no entanto, a versão Super Famicom de *Rockman X* parece sem graça, sendo eclipsada pelo maravilhoso *Aladdin*, um jogo em produção por um time de alto gabarito da Capcom por trás do *Mickey's Magical Quest*." Pela forte concorrência de jogos da própria Capcom ou por falta de atrativos, a verdade é que no período anterior do lançamento, realizado em dezembro de 1993 no Japão e janeiro de 1994 nos EUA, *Mega Man X* não caiu nas graças de toda a imprensa especializada. Poderia o jogo mudar esse cenário?

Com as descargas elétricas passando pelos canos de tempos em tempos, o meio da escada é o lugar mais seguro para ficar

SPARK MANDRILL

Logo de cara, descargas elétricas passam pelo chão. Em dado ponto da fase as luzes ficam desligadas, com a única iluminação sendo feita pelos inimigos voadores Hotarion. Dentro de uma bolha, há ainda o subchefe Thunder Slimer.

ELECTRIC SPARK

Emite uma descarga elétrica que vai, dependendo do inimigo, machucá-lo ou eletrocutá-lo. Ao carregar o disparo, ondas de energia vão ser emitidas para os dois lados.

Caindo na estrada

A introdução de *Mega Man X* procurava despertar a curiosidade do jogador, utilizando mais mensagens de texto do que cenas impactantes. A abertura exibe o que seria a imagem de um computador (que ainda tinha cara do sistema operacional DOS). Alguém de nome Dr. Cain faz login na máquina, que mostra detalhes de cada parte do corpo do *Mega Man X* e toda a tecnologia envolvida em sua armadura. Depois surge uma mensagem de perigo: X é o primeiro de uma nova geração de robôs que possui livre-arbítrio. As habilidades de pensar, sentir e tomar as próprias decisões podem ser bastante perigosas se X quebrar a primeira regra da robótica: "Um robô nunca deve ferir um ser humano", em uma obrigatória referência ao livro de ficção *Eu, Robô*, de Isaac Asimov. Para confirmar se o X é uma máquina segura ou não, será necessário esperar 30 anos. Quem escreveu a mensagem diz que não viverá até esse momento e decidiu selá-lo em uma cápsula. No final, o autor do texto revela ser ninguém menos do que T. Light, ou seja, o designer de robôs Dr. Thomas Light do Mega Man. Ver na sequência a tela-título impressiona: impossível não se sentir envolvido com o jogo quando aquele "X" se forma na tela, ao som de uma empolgante música.

Sem mais explicações, o protagonista é transportado para um cenário urbano futurista repleto de veículos quebrados. De cara, é uma grande diferença para a série clássica, que, até o *Mega Man 6*, começava direto na seleção de estágio dos chefes. Essa fase de abertura serve como uma espécie de tutorial disfarçado do jogo, ensinando o jogador as novidades de gameplay. Incorporando a ideia do Mega Buster inaugurada no *Mega Man 4*, os disparos da X-Buster podem ser carregados pressionando o botão de tiro. A inovação aqui é que, de início, há dois tiros carregados

O Thunder Slimer pode liberar descargas de eletricidade bastante danosas. Mas, se o Storm Eagle for derrotado antes, ele não vai ter esse poder

Chegar até o chefão da fase poderia ser normalmente um passeio, mas se torna um desafio maior quando o subchefe Thunder Slimer aparece no caminho

Na hora do blecaute, o rastro de luminosidade dos inimigos Hotarion ajuda a evitar que o X despenque em um dos buracos

diferentes, dependendo do tempo em que o botão é segurado. Esse mínimo detalhe já adiciona grande estratégia ao gameplay no confronto com os chefes ao abrir o leque de possibilidades. Atirar continuamente? Carregar e atirar? Carregar até o máximo e atirar? Os inimigos voadores Crusher mostram ser os mais ameaçadores, porque são capazes de quebrar o solo com os espinhos presos em correntes. Uma minúcia que pode passar despercebida é que o jogo simula as variações de iluminação da avenida, com a tela ficando clara quando o X passa por um poste e escurecendo nos pontos sem luz.

Avançando, X vai se deparar com dois Bee Blader (um de cada vez), robôs imensos em forma de abelha com uma hélice nas costas. Ao ser derrotado, ele não vai explodir e simplesmente evaporar. O Bee Blader vai se danificar, cair no chão e levar parte da ponte junto com ele, em um efeito impressionante de simulação de peso para a época – só fica difícil imaginar como o bichão levantava voo com aquele tamanho todo. Para o X sair do buraco onde caiu com o defunto, o jogador se dá conta de uma habilidade inexistente no *Mega Man* de NES: o chamado wall jump, que permite escalar e deslizar nas paredes.

Os slowdowns no final da fase são inevitáveis: as aves Metal Wing voam em bando, lotando a tela de inimigos

O perigo das plataformas móveis é cair nos espinhos e morrer instantaneamente

O personagem passa por trechos da ponte que se desmancham ao serem pisados e dá de cara com motoristas barbeiros, os Road Attackers, que, se destruídos, podem dar uma carona para o X se ele subir em cima do que restou do veículo. Do cruzador aéreo Death Rogumer que depositam os Road Attackers, aparece o primeiro chefão: Ville, com o seu capacete que presta homenagem ao caçador de recompensas Boba Fett de *Guerra nas Estrelas*. Montado em uma Ride Armor, armadura bípede, Ville nem faz um discurso. Ele já sai atirando em uma batalha que X estará destinado a perder, não importa qual seja o desempenho. Derrotado e aprisionado em um campo de força, X parece ser uma presa fácil para Ville, que promete fazer picadinho dele. Quando menos se espera, surge um tiro do nada que quebra o braço da Ride Armor que segurava o X, libertando-o. Trata-se de Zero, herói de armadura vermelha e longos cabelos loiros. Ele diz ao X que vai precisar aperfeiçoar suas habilidades e se encontrará com ele na fortaleza de Sigma, o grande vilão da história.

Como sempre, o manual amarra as pontas soltas nos poucos diálogos do jogo, complementando a trama com uma espécie de diário do Dr. Cain. Depois que descobriu o Mega Man X em

3

ARMORED ARMADILLO

A fase começa muito rápido em um ambiente subterrâneo, com o X descendo uma ladeira em uma plataforma móvel com espinhos. Próximo do final do estágio, quando tudo parece meio claustrofóbico, surge a bela paisagem das cataratas.

ROLLING SHIELD

Uma bola azul se forma, passeando pela fase até atingir um inimigo ou rebater em uma parede. Para criar um campo de força em torno do X, basta carregar o tiro até o final.

O início da fase é útil para recarregar os Sub-Tanks. Os morcegos Batton Bone aparecem aos montes e na maioria das vezes deixam energia para coletar

HADOUKEN! HADOUKEN?

Depois de vencer os oito chefes, subir na última plataforma com rodas da fase do Armored Armadillo e chegar à parte superior da sala do chefe. Sair do estágio. Repetir isso três vezes. Essa é a fórmula para pegar emprestado o Hadouken da série *Street Fighter*: na quarta vez que X alcançar aquele local, o holograma do Dr. Light estará vestido de Ryu, permitindo que ele entre na cápsula e conquiste a habilidade de desferir o Hadouken. Para emiti-lo, você sabe: meia lua para frente no direcional e soco, quer dizer, botão de tiro aqui. O Mega Man X não só fará o gesto, como ainda vai falar Hadouken! A magia é capaz de matar de uma só vez qualquer inimigo, incluindo chefes, com exceção do Ville quando ele estiver a bordo da Ride Armor. Vale frisar que a energia do X precisa ficar cheia para ele soltar o Hadouken.

uma cápsula subterrânea, ele ficou tão maravilhado com a tecnologia do Dr. Light que decidiu replicar o mesmo design em uma nova geração de robôs, os Reploids, com algumas pequenas modificações. O problema é que essas criações do Dr. Cain também podiam tomar as próprias decisões. Inesperadamente eles se tornam perigosos, ferindo pessoas. Os Reploids viram então os chamados Mavericks e para detê-los o Dr. Cain escala Sigma, um dos mais inteligentes Reploids para liderar os Maverick Hunters, que vão conter os robôs Maverick. O pior pesadelo do Dr. Cain se transforma em realidade quando Sigma se rebela, passa a liderar os Mavericks e deseja erradicar a raça humana. Para derrotar Sigma e os demais Mavericks, surge um novo líder dos Maverick Hunters: Zero, que recebe a bem-vinda ajuda do X.

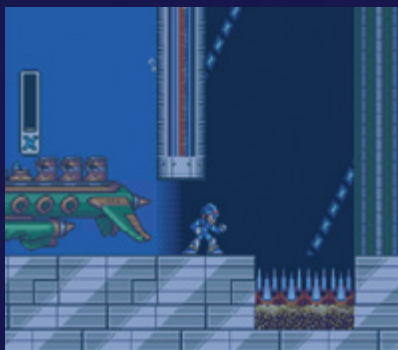
X abaixo de Zero

Tanto destaque para o Zero se explica por uma razão simples: "Eu queria um Mega Man completamente diferente. Sou um designer, um criador; queria algo novo. Não queria usar o mesmo Mega Man antigo. E então fiz esse novo personagem e é claro sabia que o personagem que criei, o Zero, não era nada parecido com o velho Mega Man e as pessoas diriam: 'esse não é o Mega Man!' Tínhamos esse novo Mega Man estilo high-tech e o Zero. Realmente gostei desse personagem, então usei como personagem secundário no jogo e, você sabe, desde então ele está ficando cada vez mais popular", afirma Keiji Inafune à revista Play Vol. 3 edição #4, já procurando antecipar a opinião dos fãs mais conservadores. "Trabalhei no Zero para lançá-lo como 'o outro personagem principal' que roubaria todas as boas cenas!", completa ao Gamespot, em entrevista realizada em 2007.

Com isso, Inafune inverteu os papéis de criação com o seu companheiro de equipe, o designer Hayato Kaji. "Normalmente eu que seria o responsável em fazer os personagens principais e o Kaji cuidaria dos personagens secundários. Desta vez, no entanto, decidimos mudar as coisas um pouco. Pedi que o Kaji fizesse o Mega Man, e eu fiz o personagem secundário Zero, que eu projetei. Tenho certeza de que disse isso diversas vezes, mas realmente queria que o Zero fosse um personagem jogável. Queria oferecer um 'Mega Man diferente' e possivelmente um jogo mais hardcore", comenta Inafune no livro *MM25*. "Queria fazer com que a personalidade do personagem fosse também um pouco mais hardcore, e sabia que, se trabalhasse no design do Mega Man tradicional, estaria empacado nessa imagem do 'bom moço'."

Kaji, entretanto, penou um pouco na nova missão. "Eu fiz o

Tocar nos espinhos do Mole Borer causa morte na hora. É só ter a paciência de esperá-lo cair no buraco de espinhos ou destruí-lo antes

Ao afundar, o Cruiziler vai destruir uma parte do cenário com espinhos, permitindo o acesso da área que reserva um Heart

design do X, mas me lembro de ter muita dificuldade para criar o primeiro design... O Super NES me permitiu usar uma gama de cores mais ampla e isso se mostrou ser um grande desafio, como não estava acostumado com tanta liberdade", diz Hayato Kaji, antes habituado com as limitações do NES. "Uma vez que tínhamos algo concreto para trabalhar, o resto fluiu normalmente. É que o primeiro passo é realmente o mais difícil", completa Inafune.

Com o plano de o Zero ser uma espécie de protagonista informal, Inafune não abriu o jogo na hora de passar os esboços pelo crivo da chefia. "O tempo todo em que estava criando o Zero, eu o via como um 'novo Mega Man.' Mas não levantei essa questão quando enviei nossos designs para o meu chefe. Apresentei o X que o Kaji fez o design e falei: 'aqui está o novo Mega Man!' Meu chefe teve uma reação muito favorável ao X e quando mostrei o design do Zero eu simplesmente disse: '...e esse é o personagem secundário.' Pensei que isso iria garantir uma análise menos crítica do Zero e, como resultado, eu tive um ok imediato na forma de 'Vermelho, hein? Hmm... Legal, ficou bacana.' [risos]", revela Inafune. Zero e X formaram uma dupla perfeita, em uma jornada de sacrifício, evolução e superação que marcou o início da parceria.

Zoológico futurista

Após a fase de abertura, *Mega Man X* assume a forma consagrada pela série clássica: oito estágios selecionados livremente, sem a necessidade de seguir uma ordem, com o objetivo de derrotar o chefe de cada nível para obter a sua arma. A sequência de fases é definida pelo jogador, que pode encurtar o tempo de jogo se descobrir a arma que cada chefe é vulnerável – alternar o tipo de tiro nos botões de ombro é bastante prático. Alguns deixam isso claro até demais: o Armored Armadillo, por exemplo, perde a sua armadura e é eletrocutado com as descargas de energia do Electric Spark. Uma vez encontrada a arma que tira mais energia que as outras, o combate perde até a graça de tão fácil e pouco estratégico.

Os chefes, aliás, deixaram de ser meros homens com poderes especiais (como Ice Man ou Wood Man) para assumir a forma de diversos animais antropomórficos e robóticos, combinando com a aparência mais futurista e séria que o jogo apresenta. "Fomos muito cuidadosos para garantir que, quando todos os oito chefes estivessem juntos, suas silhuetas seriam identificáveis. Também prestamos atenção na forma como colorimos, usando vermelho, verde e outras cores para fazê-los todos diferentes", explica Hayato Kaji. O detalhe é que os oito chefes não foram feitos por

4

LAUNCH OCTOPUS

Sem problemas em respirar debaixo d'água, o X pode pular distâncias maiores quando fica submerso. O mar abriga dois Anglerge com seus ataques de sucção, o cruzador Cruiziler que afunda quando destruído e a serpente aquática Utuboros.

HOMING TORPEDO

Mísseis teleguiados são sempre úteis em situações com muitos inimigos. Quando carregado, seis mísseis ainda maiores vão passear pela tela em busca de um oponente.

No iOS, os gráficos foram redesenhados, ganhando um traço mais cartunizado

uma pessoa, mas por três integrantes diferentes da equipe; Keiji Inafune criou o Chill Penguin e Storm Eagle; Ikki Tazaki concebeu Flame Mammoth, Boomer Kuwanger e Armored Armadillo; e Hayato Kaji inventou o Launch Octopus, Spark Mandrill e Sting Chameleon. Esse último aparecia e sumia como mágica. “O efeito visual do Chameleon desaparecendo foi uma ideia que veio de um dos programadores. Eu me lembro que cada um de nós do nosso time ficou maravilhado com que os programadores eram capazes de fazer. Empolgados com todos as coisas malucas que podíamos fazer agora, coisas que não podíamos ter feito no NES, nós continuávamos pipocando ideias que pensamos ser exageradas... e os programadores apenas continuavam transformando tudo em realidade!”, comenta Kaji. “Realmente podia ver cada um dos seus traços distintos saindo em suas ilustrações”, diz Tatsuya Yoshikawa, que foi o criador do design de inimigos como o subchefe aquático Anglerge e o cruzador Cruiziler. Yoshikawa não tinha muita experiência, mas ganhou o reconhecimento da equipe. “Depois de entrar na empresa aprendi um monte de coisas trabalhando no *X1*, especialmente imagens formadas por pixels e como elas são feitas. Fui o responsável pelos designs e pixels dos inimigos menores assim como dos chefes. Não tinha muito tempo de empresa ainda, então eles me pediram que eu entrasse na equipe para ajudar com designs e ideias como assistente quando o mundo do jogo estava bastante concretizado”, afirma Yoshikawa.

Em busca das cápsulas

Mas nessa caminhada pelos oito estágios o jogador não vai querer apenas derrotar os chefes para pegar seus poderes. Na fase ambientada no gelo do Chill Penguin, apenas avançando sem nenhuma dose adicional de exploração de lugares suspeitos, X vai se deparar com uma cápsula no meio do caminho. Dentro

O Utuboros é uma das maiores ameaças marítimas. Mas, como manda a regra, a cabeça e a ponta da cauda são os pontos fracos

dela aparece um holograma do Dr. Light, que avisa ter escondido várias cápsulas – embora essa especificamente esteja na cara de todo mundo. Ao entrar, X ganha upgrades para cada parte de sua armadura, concedendo habilidades inesperadas. A primeira adicionada nas botas e que atende pelo pomposo nome Emergency Accelerator System permite fazer o dash, que revolucionou o gameplay normal do *Mega Man*, possibilitando que X deslize de maneira rápida pelo chão, para esquivas ágeis. Tornou-se algo tão inerente à série *Mega Man X* que nas continuações o protagonista já começa direto com o dash. Combinando o botão de pulo com o do dash, X pode saltar ainda mais alto, abrindo um mundo de novas possibilidades de exploração nos cenários.

A inspiração para esses power-ups veio de outro gênero. “Estávamos trabalhando o jogo na época em que os RPGs estavam dominando o mercado. Toda a ideia de pontos de experiência e poderes adicionais de acordo com o nível do personagem estava se tornando mainstream. Então havia o *Mega Man*, que ainda era uma representação mais clássica do gênero de ação. Comecei a sentir que o *Mega Man* não estava brilhando tão gloriosamente nesse sentido. É por isso que quisemos introduzir mais power-ups”, explica Keiji Inafune. “No que diz respeito às armas, o Mega Man sempre tinha o sistema de ‘novas armas após derrotar inimigos’, então queríamos adicionar outra forma de power-up. Essa linha de pensamento nos levou às partes da armadura para melhorar nosso personagem.” A nova camada de complexidade formada pela inclusão dos power-ups dá ares de *Metroid* ao jogo. A exploração passa a ser mais importante em um *Mega Man*, já que, ao contrário da primeira, as três cápsulas restantes estão relativamente bem escondidas nas fases. A cápsula do upgrade da X-Buster só é acessada depois de quebrar blocos com cabeçadas, coisa que é possível apenas com o upgrade do capacete. Depender da habilidade de um power-up para pegar outro é uma das características da fórmula do Metroidvania. A diferença aqui é que os estágios são avulsos.

Mas as cápsulas não são as únicas coisas que motivam o jogador a investigar todos os cantos. Cada uma das oito fases conta com um Heart para aumentar a capacidade total de energia acumulável do X. Um único Heart acrescenta muito

5

BOOMER KUWANGER

Na fase, X sobe por diversas escadas e plataformas, utilizando com frequência o wall jump. Ele passa inclusive por uma plataforma elevadora automática, com espinhos nas paredes. A altura atingida no final é bem alta em relação ao início.

BOOMERANG CUTTER

Além de atacar, os bumerangues permitem pegar itens normalmente inalcançáveis. O disparo carregado, por sua vez, emite quatro grandes bumerangues nas diagonais do X.

Nem todos os efeitos do SNES foram recriados nessa versão em CD-ROM, como o de transparência da água. Pelo menos o PC não sofre com os slowdowns que aparecem no Super Nintendo

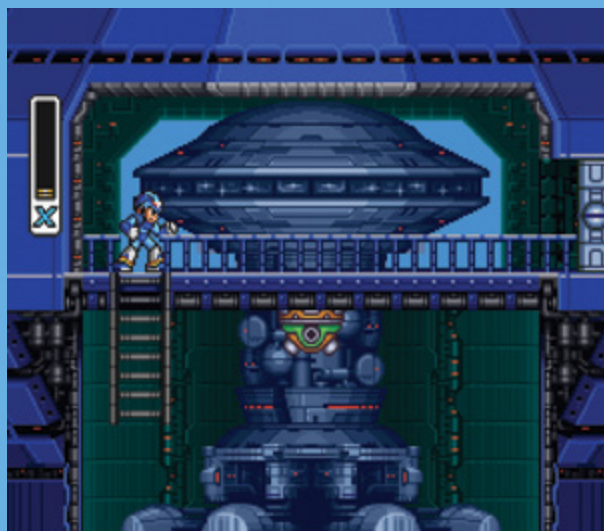
A Capcom fazia tanta questão de que as pessoas jogassem o *Mega Man X* no PC que incluiu um controle grátis na caixa para dispensar o teclado

Abusando do wall jump, a escalada se dá em plataformas vertiginosas. Ainda bem que o X não sofre perigo se cair de alturas elevadas, a menos que ele despenque no abismo, é claro

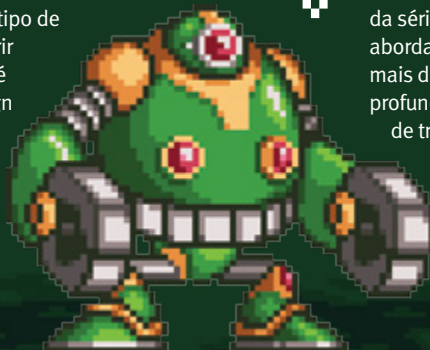
O túnel do elevador é abundante de espinhos. Para piorar, as plataformas que aparecem no meio do caminho são capazes de perfurar o X, levando-o à morte

pouco, mas coletar todos faz diferença nas batalhas mais agudas. Como alguns corações dependem de certas circunstâncias para serem coletados, o jogador também se sente impelido a visitar fases vencidas, já que, depois que o chefe é derrotado, dá para sair delas. Por exemplo, o Heart da fase do Flame Mammoth só pode ser coletado depois que as labaredas de fogo apagarem, o que acontece quando o Chill Penguin for derrotado. Da mesma maneira, o Heart do estágio do Chill Penguin fica dentro de um iglu, que é destruído apenas com a Fire Wave, a arma de fogo concedida pelo Flame Mammoth. Os corações das fases do Boomer Kuwanger e do Spark Mandrill são coletáveis com o Boomerang Cutter, mas nesse segundo estágio não é obrigatório ter o tiro em forma de bumerangue para pegar o Heart, embora ajude bastante. Como o jogo não tem limite de tempo, tentar coletar o item por minutos a fio é uma prática comum entre os jogadores de *Mega Man X*.

Para ficar ainda melhor, há quatro Sub-Tanks espalhados nas fases que permitem armazenar estoques de energia reserva, o que é de extrema utilidade contra os chefes. O uso deve ser muito bem pensado, porque eles não se recarregam automaticamente. Se em uma batalha com um chefão o jogador usar um Sub-Tank, mas for derrotado, ele só vai ter a chance de encher o Sub-Tank de novo depois de perder todas as vidas. Assim como os Hearts dependem da coleta prévia de certos itens, o Sub-Tank na fase do Spark Mandrill só pode ser coletado com o Boomerang Cutter e o do estádio do Flame Mammoth é alcançado apenas com o upgrade das botas. O único problema é que com tantos itens opcionais para

Antes de enfrentar o chefão, sempre é uma boa dar uma respirada, mesmo que o nível de energia não garanta muita coisa

O RT-55J possui um padrão de ataques muito previsível. Ele praticamente telegrafa suas ofensivas contra o Mega Man X

serem coletados, falta no menu alguma marcação que registrasse as fases em que os Hearts ou Sub-Tanks já foram coletados, porque guardar de cabeça é meio difícil. O negócio é anotar as localizações e também os passwords em 12 números de 1 a 8 acompanhados pelos simpáticos inimigos de capacete Metall C-15 que o jogo passa quando o X obtém um progresso. Jogar *Mega Man X* exigia sempre um caderno disponível para esse tipo de anotações. Procurar e descobrir cápsulas, Hearts e Sub-Tanks é prazeroso em parte pelo design de fases bastante variado.

Aquela Ride Armor que o Ville usava no começo não era exclusividade dele. Nos estágios do Chill Penguin e Sting Chameleon o X pode usá-la para aumentar o poder de ataque com os socos da armadura até sofrerem muito dano e explodirem. Em ambas as situações há Armor Soldiers, soldados que dispõem da mesma armadura. Se o jogador for rápido, dá para surpreendê-los e roubar a Ride Armor. "Queríamos adicionar certo toque especial ao jogo agora que ele se mudou para o SNES. Isso assumiu a forma de 'montarias' para o jogador e os personagens inimigos. Acho que essa adição se adequou bem ao mundo de Mega Man", conta Inafune.

Derrotando os oito chefes, o X vai voltar a enfrentá-los mais uma vez, além de outros chefões em quatro etapas do Sigma's Fortress – no intervalo de cada rodada, é possível visitar os demais estágios para facilitar o recarregamento dos Sub-Tanks. O Sigma se revelou ser um chefe muito mais malvadão até do que o Dr. Wily. "Da forma que fizemos o Wily, havia um lado dele que você realmente não podia odiá-lo. O Sigma, no entanto, criamos para ser um tipo de personagem 'absolutamente mal'. A história dele segue a linha de 'ele foi desenvolvido para ser bom, mas de algum jeito ficou assim', o que leva a um certo sentimento de 'erro inesperado' para a sua própria existência", afirma Keiji inafune.

Em termos visuais, *Mega Man X* é um jogo que se destaca mais pelo estilo do que pelo primor técnico. O desenho dos sprites ainda mantém um resquício da simplicidade de desenho animado da série clássica com um toque mais robótico dentro dessa nova abordagem futurista. Os cenários fechados nem sempre são os mais detalhados, mas os ambientes abertos apresentam boa profundidade. Na fase do Sting Chameleon, a imensa quantidade de troncos das árvores passa a sensação de grandiosidade da floresta e no estágio introdutório as diversas estradas mostram o caos urbanizado. Mesmo assim, basta aparecer um número maior de inimigos que haverá uma incômoda queda da taxa de quadros.

Mesmo sendo um subchefe não muito desafiante, a recompensa por derrotá-lo é a importante cápsula da armadura do corpo, que reduz o dano em 50%

REINVENTADO E IRRECONHECÍVEL

Como um álbum com releituras, péssimo. Como um álbum de músicas originais, ótimo. *Rockman X Alph-Lyla with Toshiaki Ohtsubo* foi o único álbum relacionado ao *Mega Man X* lançado próximo da época do jogo. O disco contém dez faixas arranjadas pelo tecladista japonês Toshiaki Ohtsubo: o tema da fase de abertura; seis dos oito estágios dos chefes (Launch Octopus e Storm Eagle ficaram de fora); "Again ~Underground Stage~", que combina as originais "Sigma Stage 1" e "Demo"; "Reploid King ~Vs Last Boss Stage~", que alterna entre "Sigma 2nd" e "Sigma Stage 4"; e finalmente o tema dos créditos do time de produção. Para reconhecer alguma melodia, é preciso fazer muita força e, ainda assim, não vai ser possível, tamanho é o despreendimento das adaptações para as faixas. O único jeito de encarar o álbum é esquecer o *Mega Man X* e apreciar as novas músicas jazz fusion que saíram ali. Até porque, quem as toca são feras desse gênero no Japão, como Yuji Toriyama (guitarra), Jun Kajiwara (guitarra), Tetsuo Sakurai (baixo elétrico), Akira Jimbo (bateria), Noriaki Kumagai (bateria) e Masato Honda (saxofone). Não chegou a existir álbuns com versões arranjadas das sequências, e a trilha original do *Mega Man X* só seria publicada oficialmente em 2003, na coletânea que inclui as trilhas até o *Mega Man X6* de nome *Capcom Music Generation Rockman X1~6*.

Seja qual for o compositor, *Mega Man* é sinônimo de boa música, geralmente com uma pegada hard rock ou heavy metal. A trilha sonora de *Mega Man X* honrou as tradições, aproveitando a clássica vinheta de apresentação do chefe antes de cada fase. Mais do que isso, inaugurou uma nova era musical na série, com composições memoráveis de um quinteto da Capcom: Makoto Tomozawa, Toshihiko Horiyama, Setsuo Yamamoto, Yuki Iwai e Yuko Takehara, todos sem nenhum envolvimento anterior na série clássica. A impactante faixa do estágio de abertura e os oito temas das fases são bastante inspirados, com timbres que procuram passar a sensação de que uma banda está tocando as músicas, com a guitarra sintetizada em maior evidência, superando a era de chiptunes no NES. Até mesmo o tema da tela de passwords, que poderia nem ter música, possui o seu charme.

Em suas entranhas, a árvore mostra que não é tão orgânica quanto poderíamos imaginar

Opiniões divididas

Mega Man X não foi uma unanimidade nas análises da época, o que é curioso, considerando a aura de clássico imbatível que o título detém atualmente. "*Mega Man X* é um dos melhores jogos side-scrolling de todos os tempos", sacramenta Slasher Quan na revista GamePro #54. "A riqueza das animações, detalhes e movimentos são soberbos e, ainda que o jogo frequentemente tenha slowdowns, eles não atrapalham muito a sua apreciação."

Zy Nicholson, o crítico da SuperPlay, que deu capa para o jogo na edição #17, falou que o X é "excelentemente animado", mas criticou dois pontos principais. "Primeiramente, nenhuma das fases é na verdade tão grande. Pode haver oito fases contra os Mavericks e uma grande batalha, mas você não vai empacar em nenhuma fase por muito tempo. Em segundo lugar, não é tão difícil quanto parece no início. Uns poucos elementos básicos, como repetir partes fáceis para recuperar energia e munição das armas especiais vão ajudar você a passar pelas partes mais difíceis. Dentro da fase você também vai encontrar checkpoints, vidas

Embora seja fantástica a ideia de X afundar na lama, inexiste qualquer perigo de morrer desse jeito como há um fundo na parte inferior da tela

6 STING CHAMELEON

No caminho pela floresta, X vai passar por uma caverna em que as rochas vão cair do teto e virar os inimigos Crag Man. Mais para o desfecho da fase, será necessário atravessar uma espécie de manguezal, podendo utilizar a Ride Armor.

CHAMELEON STING

Três rajadas esverdeadas são atiradas, atingindo o inimigo em sua extensão. Carregar o tiro vai fazer com que ele pisque em várias cores e passe pelos inimigos sem se machucar.

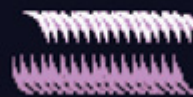
Destruir a vidraça não é só divertido, como esconde um Sub-Tank

extras e nenhum limite de tempo para colocar pressão na sua performance. Some isso a um sistema de passwords que grava a conclusão das fases, status e acúmulo de armas e você vai ver que não é um desafio duradouro para o jogador experiente."

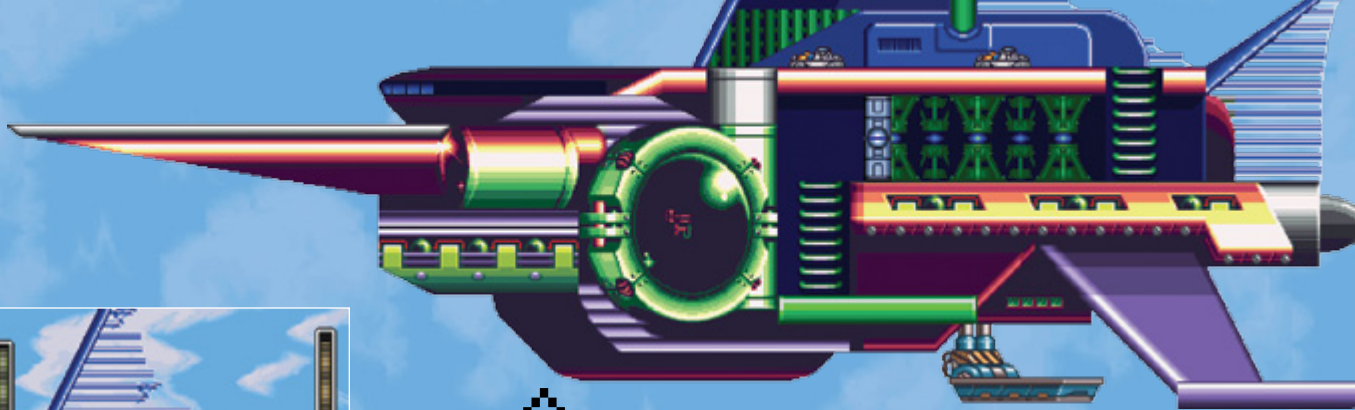
A revista britânica Edge, que analisou o jogo na edição #7, também questionou o tamanho dos estágios, mas achou a aventura mais difícil que a SuperPlay. "O personagem do Mega Man responde bem aos seus comandos e, ainda que as oito fases sejam bastante pequenas, atravessar todas elas vai exigir um esforço considerável." Mas na parte visual, a Edge desceu a lenha. "Considerando que é o SNES, graficamente o *Mega Man X* não é particularmente inspirador. Os efeitos de paralaxe funcionam muito bem e os sprites são bem desenhados, mas não é nada que você não tenha visto antes", aponta a análise. "É simplesmente uma pena que os programadores da Capcom não usaram o SNES no limite de sua capacidade. Eles podiam ter feito muito mais do *Mega Man X* se eles incluíssem efeitos de rotação Mode 7, trilha sonora orquestral grandiosa, chefes maiores e mais difíceis, mais fases... Ainda assim, dá para jogar muito bem, e é isso que importa. Não espere nada radicalmente novo que você não vai ficar muito decepcionado. Se a revista apontou pontos cabíveis de discussão sobre o desperdício de potencial no setor gráfico, na parte musical, a maioria dos fãs deve discordar: "As músicas são sem graça e fazem pouco para adicionar atmosfera ao jogo."

No top 10 de jogos de 1994 publicado pela revista Nintendo Power #68, *Mega Man X* ficou apenas em sétimo lugar, mas

STORM EAGLE

Nessa fase aérea que se passa em uma espécie de aeroporto, o X vai pular em plataformas móveis e diversas torres. Embora a falta de chão dificulte um pouco a exploração, o estágio contém áreas secretas com uma cápsula e um Sub-Tank.

STORM TORNADO

Arma muito poderosa que dispara uma ventania de longo alcance, capaz de atingir vários oponentes de uma só vez. Já o tiro carregado cria uma rajada de vento na vertical.

As plataformas aéreas sob trilhos remetem ao *Super Mario World*

A luta contra o chefe acontece a bordo desse veículo

Antes do início da batalha, o cenário é quase todo destruído. Colocar o embate contra um chefão em um lugar aberto foi uma boa sacada

a posição se justifica pela fortíssima concorrência de 1994: o jogo ficou atrás de *Donkey Kong Country*, que liderou a lista, seguido por *Mortal Kombat II*, *Super Metroid*, *NBA Jam*, *Final Fantasy VI* (na época, *FFIII*) e *Earthworm Jim*.

Por aqui, vale lembrar que o *Mega Man X* fez parte do catálogo de lançamentos oficiais da Playtronic, a joint-venture criada pela Estrela e Gradiente em 1993, garantindo que os textos da caixa e do manual fossem localizados em português para o consumidor brasileiro. O jogo chegou um pouco atrasado em relação aos Estados Unidos, em abril de 1994, e foi uma das atrações da Playtronic na Feira de Utilidades Domésticas (UD), realizada no Pavilhão de Exposições do Anhembi em São Paulo, conforme noticiou o jornal O Estado de S. Paulo na ocasião.

Um daqueles lançamentos tão improváveis que parecem mentira, *Mega Man X* recebeu uma adaptação para PC da Rozner Labs Software Group em 1995. Mais curioso ainda, o jogo para DOS que foi o primeiro título em CD-ROM da Capcom para PC vem com um controle de seis botões para melhor proveito de uma aventura de plataforma em um computador. Os slowdowns do 16-bit não são observados aqui, como no trecho final da fase do Armored Armadillo no fim da caverna, que apresenta uma quantidade excessiva de oponentes. Outra diferença é que o jogo evidentemente não usa passwords, podendo gravar o progresso. O port, porém, não consegue reproduzir a transparência e outras minúcias. Na fase de abertura, não há as variações de iluminação; no estágio do Spark Mandrill, os inimigos Hotarion não deixam rastros de luz e não há os efeitos de distorção de sprites da bolha do Thunder Slimer; não há todos aqueles detalhes de teletransporte do Sting Chameleon, que fica visível demais atrás das folhas; na fase do Launch Octopus não há o efeito que dava a impressão do estágio se passar embaixo d'água; e sabe se lá por qual motivo, a Ride Armor não aparece no jogo nem mesmo os Armor Soldiers, embora o Ville use a armadura em suas aparições.

POWER-UPS DA ARMADURA

CABEÇA
Permite que X faça o que o Super Mario consegue sem nenhum capacete: quebrar blocos com cabeçadas.

CORPO
Reduzindo os danos pela metade com essa parte da armadura, X não morre tão facilmente nas áreas mais desafiadoras do jogo.

X-BUSTER
Melhor do que alcançar um terceiro e poderoso nível de carregamento da X-Buster é poder carregar os tiros especiais adquiridos com os chefes para diferentes resultados.

PERNAS
Concede o dash, espécie de escorregão que é essencial para se esquivar dos inimigos. Tão útil quanto essa habilidade é poder pular mais alto.

Situações como essa, com o personagem entre duas paredes, seriam mais bem exploradas no *Mega Man X2*

Velguarder era um cão quase inofensivo até se fundir com o Sigma, virando uma máquina canina de destruição

Já a trilha sonora... dependendo da qualidade da placa de som, as músicas podem ficar simplesmente risíveis.

Na forma original, *Mega Man X* chegou a ser republicado pela Majesco em 1997 e no ano seguinte relançado no serviço japonês Nintendo Power (não confunda com a extinta revista homônima), que permitia gravar jogos em um cartucho de memória flash em quiosques. Em 2006, juntamente com as cinco sequências e o *Mega Man Battle & Chase*, o jogo saiu na coletânea *Mega Man X Collection* para GameCube e PlayStation 2. No Virtual Console do Nintendo Wii o título foi disponibilizado para venda em 2011 e no mesmo serviço do Wii U em 2013. Em relação aos demais ports, *Mega Man X* saiu para celulares japoneses em 2007 e para o sistema operacional Android em 2011, mesmo ano em que o jogo foi lançado para o sistema operacional Apple iOS, em uma versão que apresenta gráficos mais cartunizados, controle na tela de toque do iPhone ou iPod Touch, 80 desafios para serem completados ao longo da aventura, ranking e outros atrativos. Os jogadores avessos à exploração podem comprar, além de BGMs arranjadas, todos os Hearts, Sub-Tanks, partes da armadura e armas especiais que normalmente são encontrados no jogo. Mas o mais emblemático dos lançamentos relacionados ao título é o remake *Mega Man Maverick Hunter X*, que aterrissou em 2006 no PSP. Para Game Boy Color, chegou a

FLAME MAMMOTH

A fase se passa dentro de uma fábrica, em que os trabalhadores parecem revoltados: os inimigos Dig Labour não param de atirar picaretas. Os rios de lava podem ser perigosos, mas o calor dissipa se o Chill Penguin for derrotado antes.

FIRE WAVE

Transforma a X-Buster em uma espécie de lança-chamas de alcance não muito longo. Carregando o disparo, vastas labaredas de fogo vão pulverizar quem estiver no caminho.

MEGA MAN MAVERICK HUNTER X

Se há uma coisa que a Capcom sabe fazer é remake: vide *Resident Evil* no GameCube. O primeiro *Mega Man X* recebeu uma luxuosa releitura no PSP, que honra a essência do jogo e acrescenta novos elementos para não se limitar à nostalgia.

Mega Man Maverick Hunter X passou a adotar o estilo gráfico 2,5D, com personagens e cenários poligonais desfilando em uma perspectiva bidimensional. Agora há cenas em anime e os diálogos foram reescritos e dublados. A trilha sonora foi arranjada, e o trabalho ficou simplesmente espetacular. Para não deixar de surpreender os fãs, as localizações das cápsulas dos power-ups foram modificadas.

Os extras desbloqueáveis são igualmente apetitosos: a animação "The Day of Σ", que é, na realidade a prequel do jogo, e o modo para jogar a história principal com o Ville – além de já ser possível nas continuações, Keiji Inafune achou que colocar o Zero como personagem jogável seria óbvio.

Embora seja essencial a experiência desse remake, não dá para negar uma ponta de frustração com um acontecimento. Inafune e equipe estavam discutindo a possibilidade de fazer o *Mega Man X9*, mas preferiu voltar às origens para redescobrir o que fez toda a série *X* tão clássica. Se o *Mega Man Maverick Hunter X* fosse popular, Inafune considerava dar o mesmo tratamento às continuações *X2* e *X3*. Só que as vendas do remake do *Mega Man X* não justificaram isso. Se pudéssemos escolher entre o remake do *X* e o *X9*, ficaríamos com ambos. E com os remakes do *X2* e *X3* também.

Um dos momentos de tensão da história que consagraram Zero na preferência dos fãs

sair os spin-offs *Mega Man Xtreme* e *Mega Man Xtreme 2*, levando elementos do *Mega Man X* e das sequências para o portátil.

Embora *Mega Man* não dependa necessariamente de Keiji Inafune, já que vários jogos da série foram lançados sem a sua participação, a saída da Capcom em 2010 dele diminui a chance de o robô azul voltar a brilhar, especialmente a saga *X*, que não tem um jogo inédito desde *Mega Man X8*, lançado em 2004. Os holofotes estão voltados agora para o *Mighty No. 9*, projeto de Keiji Inafune financiado pelo serviço Kickstarter que é considerado por muitos fãs um sucessor espiritual do *Mega Man* pelas semelhanças e participação de ex-funcionários da Capcom.

Como se estivesse imune aos estragos do tempo em uma cápsula, *Mega Man X* atravessou duas décadas com excelência. Utilizando o legado de aventuras do NES a seu favor com uma abordagem mais madura, o jogo forma um conjunto bem realizado de gameplay perfeita, exploração prazerosa, músicas excepcionais e personagens marcantes. *Mega Man X*, enfim, pode ser apreciado hoje ou daqui a 20 anos que suas virtudes são atemporais.

Ultrapassando todos os limites por instinto

Ultraaaaa Combooooo!!! O jogo de luta que desafiou a hegemonia de Mortal Kombat e Street Fighter nos arcades

Por Rafael Fernandes

Radical, extremo, animal, matador. Existem vários adjetivos e superlativos típicos dos anos 90 que descrevem muito bem a febre *Killer Instinct*, que, apesar de não ter sido duradoura, foi tão intensa quanto o sofrimento causado por seus intermináveis Ultra Combos. Surgido em meio ao fogo cruzado entre os jogos de luta nos fliperamas, o título da Rare estabeleceu-se como algo sem precedentes. Após o fenômeno nos arcades, gerou conversões para videogames domésticos e uma sequência, mas depois foi parar no limbo por mais de 15 anos. Agora a série finalmente retorna, inaugurando a oitava geração de consoles com um jogo exclusivo para o lançamento do Xbox One – e assim como o sistema da Microsoft, já está causando polêmica. Do sucesso ao esquecimento até o renascimento, como tudo isso aconteceu?

À base da força bruta

Killer Instinct é um jogo de luta lançado originalmente para os arcades em outubro de 1994 por meio de uma colaboração conjunta entre três grandes empresas: a Rareware entrou com o desenvolvimento, a Midway com o hardware e a distribuição, e a Nintendo com o licenciamento – ou melhor, a grana. Mas espera um pouco: a Nintendo produzindo um jogo de luta? Pois é. A companhia centenária, geralmente ligada a encanadores do bem, donzelas em perigo e outras criaturas politicamente corretas, estava empreendendo um título sombrio e violento. Mas em meados de 1993, isso fazia todo o sentido. Os videogames atingiam outro nível de maturidade em seu conteúdo, principalmente com o gênero de luta obtendo um enorme sucesso nos fliperamas. Enquanto isso, a empresa de *Mario* se reafirmava como próxima a valores mais familiares e infantis, o que era muito bom, passando uma ótima imagem de si própria aos pais e políticos mais conservadores, como nas infames audiências do Senado americano que ocorreram naquele ano. Em contrapartida, isso estava a afastando de um público em potencial, mais crescido e seduzido cada vez mais pelas suas rivais, sobretudo a Sega e sua publicidade agressiva. Não ajudou nada também o fato de que, das versões domésticas de *Mortal Kombat*, a censurada adaptação de Super NES vender menos que o título no Mega Drive, que, apesar de tecnicamente inferior, tinha toda a brutalidade e sangue intactos (mesmo que somente por meio de um código secreto). Dessa forma, a Nintendo precisava de uma resposta ousada e que transgredisse contra ela própria, a fim de se aproximar de uma audiência mais adulta e dar aquilo que era desejado na época: violência, adrenalina e atitude. E, claro, gráficos estonteantes.

Convenientemente entra a Rare na história, que estava começando a testar novas tecnologias visuais para seus jogos. Vislumbrando a ascensão dos gráficos poligonais, a desenvolvedora britânica começou a fazer experimentos com softwares e estações gráficas parrudas da Silicon Graphics, que utilizando o software Alias, eram capazes de gerar modelos e animações em 3D no nível de Hollywood, e muito além do que qualquer arcade ou sistema doméstico poderia exibir. A partir daí surgiu o que ficou conhecido como Advanced Computer Modeling – um termo tão marketeiro quanto o Blast Processing do Mega Drive. O ACM representava algo relativamente simples: a ideia era produzir todos os elementos gráficos no computador em diferentes perspectivas e ângulos, e então transferi-los para a memória do jogo como sprites. A impressão que se tinha era de estar controlando um modelo poligonal de alta definição, quando na verdade tratam-se de gráficos pré-renderizados. Com essa premissa, conceitos de

- **Ano:** 1994
- **Publicação:** Midway e Nintendo
- **Desenvolvimento:** Rare
- **Plataforma de origem:** arcade
- **Versões:** SNES e Game Boy

Enquanto *Street Fighter II* se destacava nos sprites e *Mortal Kombat* nos gráficos digitalizados de atores, *Killer Instinct* sobressaiu com os lutadores feitos em computação gráfica

Sabrewulf foi pedir um isqueiro ao Cinder e olha só no que deu

jogos e personagens foram criados e demonstrados à Nintendo: "Eu me lembro de ter feito alguns personagens meio robôs, alguns ciborgues com camuflagem do exército, pernas biônicas, garras e rabo de cavalo (acho que esse virou o Fulgore!) e aí a Nintendo veio olhar nossa apresentação da tecnologia. Após terem visto, eles nos perguntaram quais ideias nós tínhamos usando esse estilo gráfico. Aí mostramos nossas artes conceituais, e eles nos deram todo o suporte necessário para desenvolver o jogo", relembra Kevin Bayliss, designer de personagens, ao site Killer Instinct Central.

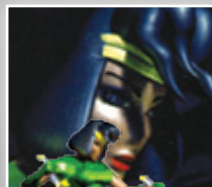
Assim, dois projetos foram encomendados à Rare usando a técnica ACM: *Donkey Kong Country* e um tal de *Brute Force*, nome original do *Killer Instinct* que é um tanto genérico. Felizmente, a marca já havia sido registrada por uma empresa de acessórios esportivos. Martin Hollis, coprogramador do jogo, foi quem teve a ideia do título "*Killer Instinct*", o que é curioso, uma vez que palavras como "kill" (matar) e "killer" (assassino) eram frequentemente vetadas nos jogos da Nintendo; mais uma prova do quanto ela estava disposta a abrir mão de suas próprias diretrizes para se desvencilhar um pouco da imagem politicamente correta.

Maior e melhor

Nesse estágio do desenvolvimento, as ideias também não estavam totalmente solidificadas: "O tema geral era sobre 'punks nas ruas', em que os personagens seriam mais baseados na realidade – um jogador de basquete, por exemplo", relembra Chris Tilton, designer líder e programador de *KI*, à revista GamesTM. Mas quando a coisa começou para valer, o jogo mudou um pouco de direção: "Aí mudamos para personagens mais fantasiosos, que fariam com que o jogo

Antes do surgimento do Animality em *Mortal Kombat 3*, a Orchid já se transformava em um felino flamejante

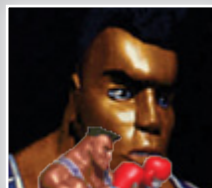
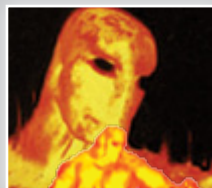
OS COMBATENTES ASSASSINOS

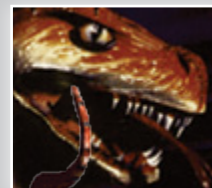
Jago: Todo jogo de luta tem o seu Ryu. O de *Killer Instinct* se chama Jago, monge tibetano guiado pelo "Espírito de Tigre". Ele entra no torneio com o objetivo de acabar com a Ultratech e assim externar toda a energia negativa dentro de si, encontrando o caminho da plenitude.

Black Orchid: A única mulher do jogo é uma agente secreta cuja missão é acabar com a corrupta Ultratech – nem que para isso tenha de usar o busto para matar os inimigos do coração. Em *Killer Instinct 2*, é revelado que ela e Jago são irmãos separados no nascimento.

Sabrewulf: Conde von Sabrewulf foi amaldiçoado com a licantropia após ter sido mordido por um lobo. Aprisionado em sua forma selvagem, o lobisomem entra no torneio esperando que encontre a cura para si de algum jeito.

Glacius: Trata-se de um ser extraterrestre de um planeta muito distante. Após um acidente que o fez parar na Terra, o alienígena glacial foi capturado pela Ultratech, que o forçou a lutar no torneio a fim de provar que sua raça é inferior.

Spinal: Ele é o resultado de experiências na restauração de células mortas; dessa forma, a Ultratech conseguiu reviver um guerreiro morto em um passado remoto (ou não). Sem memória e consciência, ele sabe fazer apenas uma coisa: lutar.

Fulgore: Um modelo de ciborgue recém-fabricado pela Ultratech, Fulgore entra no *Killer Instinct* como um teste final de suas habilidades. Caso aprovado, a corporação dará início ao processo de fabricação em massa dos robôs assassinos para dominar o mundo.

TJ Combo: Campeão peso-pesado de boxe por cinco anos consecutivos, TJ Combo teve seu título revogado após descobrirem que seus braços tinham implantes cibernéticos. Banido do esporte e sem ter com o que se sustentar, ele entra no torneio por dinheiro.

Cinder: Uma experiência malsucedida transformou esse pobre diabo em uma chama ambulante. Caso ele derrote o Glacius no Killer Instinct, a Ultratech prometeu providenciar a cura para seu problema – provavelmente um estoque de pomadas para queimaduras.

Chief Thunder: Defensor dos nativos americanos, o pajé entra no torneio para desvendar o paradeiro do irmão, desaparecido desde a edição anterior do Killer Instinct. A Rare, doida por criar lendas urbanas, dá a entender no final do personagem que seu irmão seria o Spinal.

Riptor: Experimento da Ultratech, Riptor é o resultado da combinação genética entre um humano e um réptil. Sua entrada no torneio vai testar o sucesso da experiência – e provavelmente impedir que ele vá parar em *Primal Rage*, aquela bomba da Atari Games...

Eyedol: Caudilho de um exército em outra dimensão, Eyedol estava preso no limbo até ser trazido para nosso mundo pela Ultratech como trunfo para seu torneio. Mal sabiam eles que problema que isso iria causar...

ULTRA 64? OI?

O anúncio logo na tela de demonstração de que *Killer Instinct* estaria disponível em breve para o Ultra 64 fazia os jogadores salivarem. Junto com o jogo de corrida *Cruis'n USA*, *KI* era parte de um acordo entre a Williams/Midway e a Nintendo, que consistia em lançar os jogos para o arcade com exclusividade para a conversão doméstica – uma boa estratégia que ajudava a Midway, que em 1995 ia "se livrar" do acordo com a Acclaim (em que esta última tinha a responsabilidade das conversões domésticas dos arcades da Midway, ganhando um lucro imenso em cima de sucessos como *Mortal Kombat* e *NBA JAM*) e servia também como ótima jogada de marketing para a Nintendo, já que ficava subentendido que o seu novo console receberia versões sem reduções – naquela época, havia um enorme abismo técnico entre os fliperamas e os consoles. No fim das contas, o Ultra 64 atrasou e o primeiro *Killer Instinct* saiu para o SNES. Quando finalmente foi lançado o Nintendo 64, tanto *Cruis'n USA* (que já não era grande coisa nos arcades em 1994) quanto *Killer Instinct Gold* (conversão de *Killer Instinct 2*) ficaram aquém das expectativas no console. O Ultra 64, infelizmente, não se mostrou tão "ultra" assim.

A tecnologia por dentro dessa máquina não era nada barata, mas as longas filas ao redor das cabines valiam todo o investimento

sobressaísse. Coisas familiares ao senso comum, mas nunca vistas antes no contexto de um jogo de luta." De uma coisa não dá para reclamar na versão final de *Killer Instinct*: a diversidade de seu elenco. Uma porção de estereótipos e minorias estava representada ali. Havia o guerreiro ninja em Jago, o ciborgue "exterminador do futuro" em Fulgore, o lobisomem em Sabrewulf (inspirado no vilão do jogo homônimo do ZX Spectrum lançado em 1984 pela Ultimate, futura Rare), o boxeador em TJ Combo e por aí vai. O uso do computador para modelagem e animação desses personagens trouxe maiores possibilidades para caracterizá-los, o que talvez não fosse possível caso usassem atores filmados e digitalizados, como em *Mortal Kombat*. Assim, era oferecida mais flexibilidade no processo de criação dos lutadores de *Killer Instinct*, que poderiam contar com muito mais personalidade do que jogos de luta rivais – além de ter injetada também uma quantidade enorme de silicone nos seios pontiagudos de Orchid, um exagero que provocaria escândalo nos dias de hoje.

Com tanta gente variada e que não se combina, a dificuldade estaria em criar uma história que reunisse todo mundo e fizesse sentido. Bem, isso não era o forte dos videogames naquela época mesmo, que dirá dos jogos de luta. No batido futuro distópico, a Ultratech é uma poderosa megacorporação que substituiu todos os governos no poder. Na falta do que fazer, ela então decide criar um torneio chamado Killer Instinct, a fim de testar a força de seus guerreiros criados em laboratório. Mas nessa competição em especial, a corporação descobriu uma tecnologia que permite abrir portais para outra dimensão, e de lá libertou Eyedol, uma criatura horrenda de duas cabeças.

Com esse enredo, não é de espantar que as biografias de cada personagem parecem ter sido escritas em menos de cinco minutos em uma happy hour de sexta-feira (e os finais então... Alguns são bem estúpidos). Mas quem se importaria com isso diante dos gráficos sensacionais, das animações em FMV, das músicas eletrizantes e das vozes empolgantes?

O ambiente industrial com esse nível de detalhismo gráfico era impressionante

Depois de censurar o sangue no *Mortal Kombat II*, a Nintendo liberou o líquido vermelho no *Killer Instinct*

Uma experiência revolucionária

Ao ligar a máquina, imediatamente surge o logo da Rare, rotacionando na tela, enquanto ouve-se uma música ambiente e misteriosa. Em seguida, a tela de licenciamento dá lugar ao logo da Nintendo, prateado e reluzente, para vir o recado: "disponível em 1995 em sua casa somente no Ultra 64 da Nintendo", como diria a voz imponente acompanhada do símbolo do console provisório da Big N. A partir dali, o som de suspense recebe como acompanhamento os primeiros acordes de guitarra, e finalmente a tela-título do jogo se revela: "*Killer Instinct*". A música continua, acompanhando clipes em CG dos personagens, e o processo repete até alguém colocar a ficha.

Essa descrição do modo de demonstração mostra o quanto *Killer Instinct* era diferente dos demais arcades. Tudo nele parecia mais avançado do que qualquer coisa vista na concorrência.

Hoje em dia, os gráficos impressionam pouquíssimo, porém, em 1994, ter lutadores tão (ou mais) detalhados e definidos como em *Mortal Kombat* em arenas com uma certa tridimensionalidade como em *Virtua Fighter* era algo de outro mundo. Para tal, foi necessário muito malabarismo técnico e um hardware potente a fim de lidar com os personagens 2D, um piso 3D renderizado em tempo real e um cenário que misturava sprites bidimensionais e pequenos vídeos pré-renderizados em FMV (Full Motion Video). "Nós tínhamos a possibilidade de fazer várias coisas com o hardware que outros não podiam", conta Chris Tilton. "O disco rígido acoplado à ROM do jogo tornou possível reproduzir vários frames de animação em CG para os cenários, dando um senso de profundidade que não existia anteriormente no plano de fundo em outros jogos. E embora a CPU não tivesse nada específico para gerar gráficos 3D, ela era potente o suficiente para renderizar uma arena poligonal bem básica." Um dos primeiros arcades acompanhados de um HD, *Killer Instinct* o usaria para armazenar não somente os cenários animados, como também os vídeos

Cinder era o personagem mais apelão do jogo. Quando ficava invisível então...

Armado com espada e escudo, o esquelético Spinal mais parece ser um daqueles inimigos tão recorrentes em dungeons perigosas de RPGs por aí

da demonstração, de vitória e os finais de cada personagem, contribuindo para a ilusão de muita gente que pensava que o game era totalmente em 3D e em tempo real, quando na verdade tudo já está pré-gravado na máquina. Entretanto, *Killer Instinct* não foi o pioneiro no uso de gráficos pré-renderizados em 3D, pelo menos nos jogos de luta: o obscuro *One Must Fall: 2097*, lançado em versão beta pela Epic para o DOS em 1993, detém o título de primeiro jogo a usar a técnica.

Utilizando a tecnologia DCS Sound System de outros arcades da Midway (como *Mortal Kombat II*), todas as músicas, efeitos sonoros e vozes eram pré-gravados na ROM para serem reproduzidos pela placa de áudio. Isso permitiu com que não houvesse problemas no uso de instrumentos ou número de canais na música – tudo foi tocado em estúdio e depois transferido para o jogo. Dessa forma, a trilha de *Killer Instinct*, composta por Robin Beanland e Graeme Norgate, pôde ser tão diversa e eclética quanto seus personagens, sem a limitação comum dos sintetizadores usados em outras máquinas e mantendo uma boa fidelidade sonora – apesar de a mixagem estar em mono.

Na hora das lutas, nenhuma novidade quanto ao ritmo, seguindo a estética estabelecida por *Street Fighter II*: a faixa toca normalmente durante a luta e, assim que um personagem está prestes a perder, surge uma versão mais curta e emergencial do mesmo tema, aumentando a inquietação e o senso de perigo. Quando a batalha termina de fato, entra uma breve vinheta encerrando o arranjo, a exemplo de *Mortal Kombat*. Alguns temas musicais se destacam pela profundidade e também pela proeminência da guitarra, instrumento que era um tanto problemático para reproduzir com qualidade e que soa muito bem em *Killer Instinct*. Já outras músicas ficaram irresistivelmente ultrapassadas, como o dance nervoso na fase de B. Orchid, que hoje em dia parece mais uma música daquelas provas na banheira do Gugu.

Independente das questões temporais, a trilha sonora é memorável e justifica o lançamento de *Killer Cuts*, CD com remixes e versões estendidas que acompanhou o primeiro lote de cartuchos da adaptação para Super Nintendo. Em 2012, Graeme Norgate disponibilizou no serviço de download digital Bandcamp as originais dos temas de Jago, Fulgore, Thunder, Glacius e Orchid, além de alguns remixes, totalizando dez faixas ao preço de US$ 3. Uma boa pedida para quem deseja ouvir algumas das melhores composições do jogo em alta qualidade – e som estéreo!

O preço de ver a Orchid com a camisa aberta é a morte súbita (e ainda tem a questão do incesto, já que Jago é seu irmão)

Usando vários truques de escala e rotação com sprites, *Killer Instinct* tentava passar uma profundidade tridimensional às lutas

Com uma roupa justíssima, Orchid, a única mulher do elenco, abusava de golpes rápidos com adagas e chutes certeiros

TIRANDO LEITE DE PEDRA

Apesar da promessa de que *Killer Instinct* estaria disponível no Ultra 64 assim que lançado, o novo console da Nintendo foi adiado. Sobrou então para o SNES. "Memória foi o grande problema, e os cenários tridimensionais e animados tiveram de ser cortados e reduzidos", relembra Chris Tilton. "A outra parte difícil foi colocar todos os movimentos no cartucho. Tivemos de tirar 80% dos frames responsáveis por um movimento, por exemplo, e cobrir esse espaço vazio na animação com outros frames do mesmo personagem. Levou uns quatro meses de trabalho fazendo isso." Mas o gameplay estava lá, e o jogo fez considerável sucesso; muito graças também ao marketing ferrenho da Nintendo, com comerciais de TV e a infame apresentação na E3 1995, com mulheres sensuais dançando o tema de Orchid. O único problema da conversão está no som baixíssimo, ainda que tudo estivesse lá: a guitarra da música de abertura, os sons eletrônicos no tema de Fulgore, as vozes na música de Orchid. Talvez o áudio ficou assim para que os jogadores lutassem ao som do CD *Killer Cuts*, que acompanhou os primeiros 2 milhões de cartuchos.

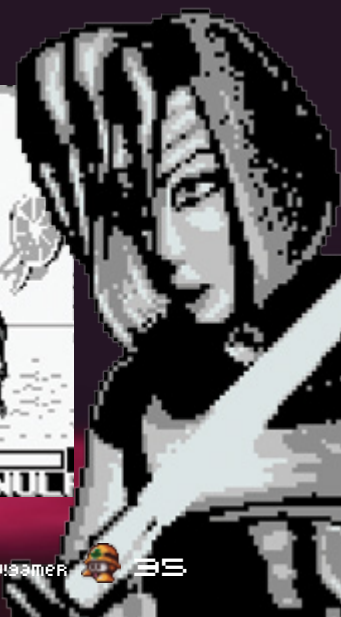
No Brasil, o cartucho preto chegou em setembro. Marjorie Bros já dizia: "A versão não é perfeita, mas surpreende quem quer diversão". Em um texto direcionado aos pais, a revista Veja #1413 indicava o título para o Dia das Crianças: "Seu preço, R$ 130, também faz jus ao instinto assassino do título, mas o visual é estarrecedor". Na época, o salário mínimo no Brasil equivalia a R$ 100... Ao total, o cartucho vendeu pouco mais de 3 milhões de unidades no mundo todo. Já no humilde Game Boy, por melhor que fosse o gameplay, as músicas e os gráficos, o cartuchinho parece feito sem propósito de existir.

CDs promocionais são bastante comuns no Japão, mas na época foi uma surpresa o *KI* vir com um CD de músicas relacionadas ao jogo

Infinidade de hits

E de que adianta oferecer uma experiência audiovisual jamais vista se o gameplay não presta, certo? Felizmente, não é o caso de *Killer Instinct*: apesar de não ser um primor de inovação, o título trazia tudo aquilo que caracterizou as referências do gênero e juntava em uma mecânica agressiva. As lutas eram muito mais ágeis e sem separação por rounds; cada personagem tinha duas barras de energia, e a luta continuava se um dos combatentes fosse nocauteado uma vez. Para contribuir com o ritmo frenético, os combos se tornaram o centro da ação: "Nós olhávamos o *Street Fighter* e víamos que havia a possibilidade de ligar alguns golpes nos outros, mas era algo tão difícil que só uma pequena parte dos jogadores sabia fazer. Então tivemos a ideia de criar algo mais acessível", relembra Chris Tilton. Em *KI* era possível executar com facilidade sequências de 20 hits para cima, sem fazer muitas peripécias com o controle. Bastava apenas entender que alguns dos botões se conectavam entre si para as sequências de combos: soco fraco ligava com chute fraco, soco médio com chute forte e soco forte para chute médio. Usando os socos e chutes da forma correta, os movimentos eram linkados e alguns hits adicionais eram incluídos aos golpes, caracterizando os combos. Sabendo disso, bastava ser criativo, emendando uma voadora ou

Os membros da equipe além de pessoas mais chegadas ficaram responsáveis pelos gritos e frases proferidas durante as lutas. O produtor Ken Lobb, por exemplo, fez a voz do índio Chief Thunder. Para personagens com sons menos inteligíveis, outras soluções criativas foram providenciadas, como o Fulgore: de acordo com a revista Nintendo Power #73, de junho de 1995, os sons do ciborgue na verdade são gravações de porcos grunhindo. Já a dublagem de Chris Sutherland, engenheiro de software na Rare, é a que ficou mais marcada na memória. Por quê? Ele simplesmente foi o narrador das lutas, com frases e expressões como "Ultraaaa combooo!!" e, claro, o "C-c-c-c-c-ombo Breaker!". Sutherland também fez a voz (ou os grunhidos) de Banjo, da série *Banjo-Kazooie*; aliás, ele está de volta no *Killer Instinct* de Xbox One como uma alternativa ao narrador original desse jogo.

O *KI* de Game Boy é um milagre tecnológico, mas um tanto quanto desnecessário

DE 3 A 1 - CONTINUANDO A SAGA

O primeiro jogo exigiu uma maratona de seis meses de desenvolvimento, que começou em abril de 1994 e terminou no lançamento do arcade em outubro do mesmo ano. Depois de tanta dedicação, nada mais justo que descansar, certo? Não. Com o sucesso de *Killer Instinct*, a equipe de produção na Rare foi imediatamente incumbida de dar uma continuação à saga. Originalmente planejado para sair direto no novo console da Nintendo, *Killer Instinct 2* foi lançado nos arcades em 1996. Com gráficos aprimorados e quatro novos lutadores (Maya, Tusk, Kim Wu e Gargos substituindo Cinder, Chief Thunder, Riptor e Eyedol) a nova versão contou com mudanças significativas no gameplay, o que gerou certa controvérsia. Por essa razão, o jogo não produziu tanto impacto, apesar de ter feito muito sucesso. A conversão *Killer Instinct Gold*, do Nintendo 64, sofria de perda de frames de animação dos personagens (graças às limitações de memória dos cartuchos) e na definição dos cenários.

Depois do descanso, Chris Tilton até tentou em 1999 conceber uma continuação para a série: "Fizemos um protótipo de Jago em 3D poligonal com movimentos em motion capture e renderizado em tempo real a 60 quadros por segundo". Com os arcades em declínio, o título seria lançado direto nos consoles, trazendo abordagem diferente dos fliperamas. Infelizmente, o projeto não foi para a frente porque a equipe foi remanejada para ajudar na produção de *Perfect Dark*, após o desfalque de funcionários que saíram da Rare para formarem os estúdios Zoonami e Free Radical. Com a aquisição de parte da empresa pela Microsoft na geração seguinte, *Killer Instinct* foi deixado de lado. "A Microsoft estava mais empenhada em expandir seu público-alvo do que em produzir um jogo de luta", declarou o desenvolvedor Don Murphy, ex-funcionário da Rare, ao site NotEnoughShaders em uma entrevista feita em 2012. "Eles estavam mais interessados na Rare como uma forma de visar a um mercado mais jovem, infantil, ignorando nosso portfólio variado." Os britânicos queriam produzir uma continuação e faziam questão de mencioná-la em tudo quanto era lugar. Em *Banjo Kazooie: Nuts & Bolts*, lançado para o Xbox 360 em 2008, há uma série de gracinhas em referência a *Killer Instinct 3*, como em uma das opções de pergunta feita a um NPC no jogo: "Quando *Killer Instinct 3* irá sair?". Isso sem falar no cartão de natal promocional do game, com as letras *KI3* nos enfeites natalinos e numa misteriosa foto postada por Robin Beanland na internet com uma partitura musical de nome "*Killer Instinct*".

O golpe de misericórdia veio quando a Rare foi escalada para fazer jogos de Kinect, o que provocou a renúncia dos últimos funcionários do primeiro título da série. Com o anúncio do Xbox One, *Killer Instinct* foi revelado como um dos games de lançamento do console. O envolvimento da Rare na produção é mínimo; o desenvolvimento ficou a cargo da Double Helix Games, também responsável pelo renascimento de *Strider*. Será que o jogo irá colar ou a Microsoft vai arruinar outra franquia clássica da Rare? Só esperando pelos próximos capítulos...

Glacius e Sabrewulf voltaram com tudo na continuação *Killer Instinct Gold*

qualquer dos ataques estilo charge (em que o personagem avança em direção ao oponente) com os botões de ligação e logo depois com outro ataque especial, apenas para citar o mais básico. Caso o adversário apanhando durante o combo esteja com status de perigo, basta entrar com um comando consideravelmente simples para iniciar o Ultra Combo, em que o computador assumirá o espancamento em uma sequência de golpes. Além do Ultra Combo, também existe o Ultimate Combo, que finaliza o adversário com um "Fatality" – uma forma de execução definitiva e violenta, mas não tão hedionda quanto em *Mortal Kombat*; nada de desmembramentos aqui. Como alternativa para as finalizações, havia o Humilation: caso o vencedor da luta tivesse mantido intactas as suas duas barras de energia, ele poderia obrigar o perdedor a dançar. Certamente uma inspiração nos Friendships em *Mortal Kombat II*.

Com uma luta tão centrada nas sequências de golpes, é claro que uma forma de contra-ataque deveria ser pensada, senão os combates seriam uma bagunça desequilibrada. Aí entram os

O lobisomem Sabrewulf está pronto para uivar no Xbox One

A amazona Maya estreou na sequência com uma vestimenta diminuta e exótica

Combo Breakers, sequências especiais que interrompem o combo do adversário, quando disparadas no tempo correto e usando o botão de força apropriado (por exemplo, um ataque médio só pode ser quebrado com um golpe fraco). Aquele que consegue executar o breaker fica com os ataques mais potentes, em uma tentativa do jogo talvez em equilibrar as lutas. Apesar das batalhas emocionantes e bacanas de assistir, o sistema de combate de *Killer Instinct* não é perfeito. Mesmo após cinco revisões lançadas em sua carreira nos arcades, o título tem um número considerável de glitches, mortes bem baratas e desequilíbrio entre os personagens. O mais emblemático é o Cinder, que, quando bem controlado, pode ser quase invencível e fazer de Eyedol churrasquinho em menos de dez segundos.

Um fenômeno nos fliperamas

Mas em seu tempo *Killer Instinct* era rei. Embora a qualidade técnica do jogo demandasse um hardware poderoso e uma cabine de arcade cara, o sucesso fez com que o investimento se pagasse rapidamente. Para os donos de estabelecimentos, só faltava *Killer Instinct* imprimir dinheiro. “Em alguns fliperamas, uma única máquina conseguia US$ 1.000 em uma semana... E continuou assim por um bom tempo”, relembra Chris Tilton. Filas se formavam nos arcades, fichas e fichas inundavam as cabines de jogo, revistas de games enriqueceram à custa de edições especiais com os comandos para os golpes. O título da Rare se tornou tão memorável quanto suas inspirações ao reunir o que havia de melhor entre elas, trazendo gráficos avançados e um sistema de combate que, mesmo desequilibrado, proporcionava lutas ágeis e adrenalizantes. Com a ousada ideia de compactuar com a violência, a Nintendo virou a mesa na disputa com a Sega pela preferência do público entre o Mega Drive e o SNES. Um verdadeiro combo breaker no final da maior guerra dos consoles da história.

Mesmo feito logo depois do primeiro jogo, a continuação introduziu quatro personagens novos, como o bárbaro Tusk

O moicano e as machadinhas não deixam mentir que o Chief Thunder honra os costumes dos nativos americanos

Explosões, violência e sarcasmo: a saga sanguinária de um ninja desbocado

O FPS do folclórico "primo oriental" de Duke Nukem não teve o menor pudor de ser caricato e politicamente incorreto

Por Alexei Barros

- **Ano:** 1997
- **Publicação:** 3D Realms (shareware) e GT Interactive (versão completa)
- **Desenvolvimento:** 3D Realms
- **Plataforma de origem:** PC
- **Versões:** Mac OS e iOS

ADOW WARRIOR

Quando o reboot de *Shadow Warrior* foi anunciado em 2013, poucos foram os que conheciam o FPS original, lançado em 1997, época em que a 3D Realms brilhava no mercado de jogos de PC. Trata-se de um título nos moldes de *Duke Nukem 3D*, com toda violência, sangue e explosões, mas com doses ainda maiores de humor debochado. Siga a sombra do ninja Lo Wang nas próximas páginas e saiba por que o jogo merecia ser mais reconhecido.

O apogeu da 3D Realms

Em 1996, a 3D Realms, selo da Apogee que seria dedicado para jogos em três dimensões, lançava o icônico *Duke Nukem 3D*, que usa a Build engine, criada por Ken Silverman, programador prodígio do estúdio. Como é notório, *Duke Nukem 3D* foi o jogo de maior popularidade dessa engine. Mas a história poderia ter sido diferente. O desenvolvimento de *Shadow Warrior* começou no início de 1994, antes do *Duke Nukem 3D*. Em maio daquele ano, as imagens de um jogo chamado *Shadow Warrior 3D* apareceram em um slideshow promocional do *Hocus Pocus*, outro título da 3D Realms. Segundo o extinto site Wang's Dojo, *Shadow Warrior* estava previsto para o início de 1996, mas a 3D Realms não queria colocar simultaneamente nas prateleiras dois jogos com a mesma tecnologia. Enquanto *Shadow Warrior* ficava escondido na sombra para se favorecer de um período de aperfeiçoamento da Build engine, *Duke Nukem 3D* foi lançado.

Quarteto fantástico de estágios

A premissa do jogo é bastante simples. Lo Wang é um ninja assassino Shadow Warrior que trabalhou por mais de 20 anos para o conglomerado Zilla Enterprises. Wang se deu conta de que o dono da empresa, Master Zilla, invocou seres malévolos para dominar o Japão. Como ele era um homem de honra, Wang decidiu sair da companhia, mas assim ele virou o alvo das criaturas malignas. A fim de evitar que o pior aconteça, Lo Wang inicia uma extensa jornada para matar o Master Zilla.

A versão shareware do *Shadow Warrior* oferece apenas as quatro fases do episódio Enter the Wang. Nem precisava mais, porque elas são simplesmente incríveis. *Shadow Warrior* começa com momentos intensos logo nos primeiros segundos do estágio Seppuku Station. Armado com espada e Shurikens, Lo Wang está em seu dojo e quando sai pela janela, um furgão em alta velocidade faz a curva e causa uma batida espetacular em um carro estacionado, provocando muitas explosões. Vendo hoje não dá para

Ao som dos versos "Burn, Baby, Burn" da música "Disco Inferno" cantada em engrish por Lo Wang, o pobre rapaz vai queimar até a morte, liberando uma chave

deixar de notar que a cena é totalmente scriptada, os veículos são bem quadradões, o túnel de onde o furgão saiu é uma textura e a rua termina sem mais explicações dando de cara com a parede de um prédio. Mas na época era surpreendente, bombástico. Daí em diante só melhora: seguindo por becos escuros, Lo Wang entra na estação de trem para desembarcar na fábrica da segunda fase Zilla Construction. De lá, o protagonista passa pelo Master Leep's Temple, lar da terceira fase, que tem direito a uma escalada em um vulcão, terminando nas florestas sombrias da Dark Woods.

Comprando o jogo final, há mais 16 fases normais e duas secretas, acessadas por saídas alternativas em dois estágios específicos. Apesar de as 18 restantes não apresentarem a mesma inventividade das quatro da versão shareware, o total de 22 estágios forma uma experiência duradoura e satisfatória. E é interessante perceber o esforço em criar uma continuidade entre as fases, mesmo que em algumas ocasiões haja um teletransporte de um lugar para o outro. Ao final da Bath House, Lo Wang pode olhar pela janela a queda de um avião. No nível seguinte, Unfriendly Skies, lá estarão os destroços da aeronave. Fora esses, há seis mapas para o multiplayer, que segue os bem-sucedidos passos do *Duke Nukem 3D*, com oito pessoas em rede ou dois via modem.

Ao longo dessa jornada, o jogador mergulha no imaginário oriental, com ambientes detalhados e interativos. Salas barulhentas com máquinas de pachinko, barracas de sopa, tatames, portas de bambu, estátuas do Buda, bonsais... E sempre que ver um gongo, não deixe de bater nele, porque isso vai fazer com que alguma porta ou passagem secreta se abra. Em depoimento do diário de desenvolvimento em abril de 1996, já estava claro que a ideia era criar cenários memoráveis: "O principal objetivo é rever cada mapa para garantir uma alta taxa de quadros, mantendo elevado apelo estético. Também é importante que cada mapa tenha um tema central claro que o jogador possa relacionar e lembrar (em oposição a ambientes genéricos)."

As primeiras imagens do *Shadow Warrior* reveladas em 1994 no slideshow do jogo *Hocus Pocus* mostram o quanto o projeto mudou. O dragão e esses ninjas sumiram na versão final

Na história preliminar do jogo no site da 3D Realms, Lo Wang teria melhorias tecnológicas em seu corpo e quase o dobro da altura do Duke Nukem. O antagonista se chamava Kirin, que seria um ancestral de mil anos atrás do protagonista. Antes da versão final, o vilão chegou a ser um cientista maluco que mudava geneticamente as pessoas

Sabe se lá de onde esse furgão tenha surgido, seu motorista é um completo barbeiro – inevitavelmente ele vai bater no carro azul

Conforme prossegue, o jogador se dá conta de que há portas fechadas pelo cenário, e encontrar as chaves é a única forma de avançar. *Shadow Warrior* adota o mesmo esquema do *Doom* e seguido por outros jogos, como o próprio *Duke Nukem 3D*. A sequência de chaves coletadas ao longo da fase não segue uma ordem fixa. Além das chaves dourada, prateada, bronzeada ou vermelha encontradas com mais frequência em fases ambientadas em templos e dungeons, há estágios com cenários urbanos que usam cartões nas cores amarela, azul, verde e vermelha. E ainda existem mapas que misturam chaves e cartões. Encontrar o símbolo do yin-yang

ARSENAL NINJA

Embora o site da 3D Realms prometesse "poder de fogo sem paralelo com 12 armas ultradestrutivas" em 1996, a versão final do jogo ficou com dez, além dos próprios punhos de Lo Wang. Veja quais são seus atributos e fraquezas.

1. Fists of fury / Katana

Mesmo desarmado, Lo Wang tem grande poder de ataque com sequências intermináveis de socos rápidos e certeiros. Empunhando a Katana, é possível fatiar os inimigos impiedosamente, banhando a lâmina com sangue.

que marca a maioria dos finais dos estágios não é geralmente uma tarefa simples. A investigação meticulosa é necessária, aproveitando que o personagem dispõe de boa liberdade de movimentos, podendo agachar-se, pular e olhar para cima e para baixo. A resposta por não conseguir mais avançar no jogo vai estar dentro de um banheiro, de uma esteira de bagagem ou até de uma lareira. Sem falar nos segredos por fase, alguns deles escondidos nas rachaduras das paredes destrutíveis estilo *Duke Nukem 3D*. As áreas secretas muitas vezes escondem um Fortune Cookie. O biscoito da sorte reserva uma frase pitoresca e aumenta 50 pontos de energia. Mesmo se Lo Wang estiver com 100, ele vai para 150 e, com mais um Fortune Cookie, atinge o máximo de 200.

Assim que assumir a direção do Mach 5 de controle remoto, Lo Wang vai cantar de maneira bastante empolgada: "Go Speed Racer Goooo!"

Ninja sem medo

Shadow Warrior usa a segunda geração da Build engine e por isso o jogo apresenta muitas vantagens em relação ao *Duke Nukem 3D*. As escadas, aquelas de mão, podem ser escaladas. A água que for profunda o bastante para ser submersa é transparente, possibilitando ver as algas e os peixes assassinos nadando em seu interior. Ao contrário de Duke, Lo Wang não conta com o Scuba Dive, dispondo apenas do ar nos pulmões para nadar debaixo d'água por tempo limitado – basta voltar à superfície para recuperar todo o fôlego como mágica. Como no *Duke Nukem 3D*, a água não impede o funcionamento das armas de fogo.

Os cenários com mais de um andar foram realmente construídos com salas em cima de outras salas; em jogos como *Doom*, por exemplo, havia um truque que teletransportava o protagonista para outro local, passando a impressão de que ele subiu de andar, já que não era possível uma sala ficar fisicamente em cima de outra. No *Shadow Warrior*, isso garante a interação com o andar de cima ou de baixo estando em um piso diferente. "Se uma sala tiver vigas superiores, você poderá subir e andar nelas para entrar em outras salas ou usá-las para andar perto do teto", exemplifica George Broussard, líder do projeto do jogo, na revista Next Generation #26.

Em pontos específicos das fases há metralhadoras ou artilharias fixas de grande poder de fogo. E por último e mais importante: "Mas muito possivelmente o maior avanço de *Shadow* vai ser o suporte para veículos 3D. Jogadores podem embarcar em tanques, barcos, empilhadeiras e escavadeiras e usá-los para explorar o ambiente em 3D. Broussard descreve como os veículos

SHURIKENS X DARDOS

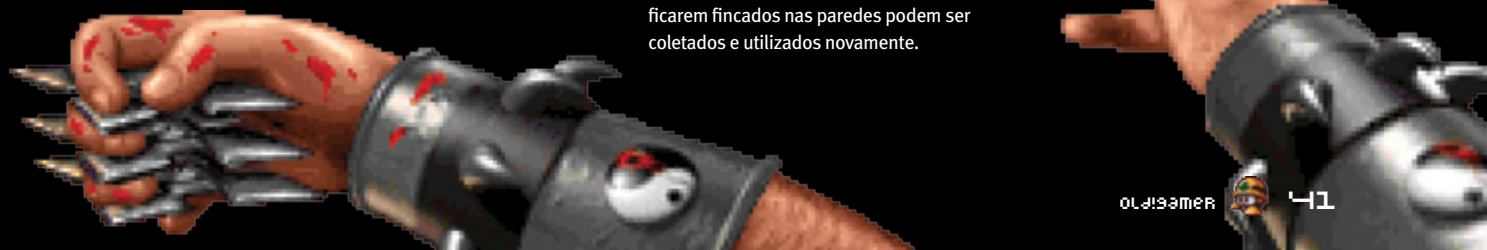
Curiosamente, a versão lançada na Grã-Bretanha do *Shadow Warrior* conta com uma arma exclusiva: Darts (dardos). Na verdade, eles entraram no lugar dos Shurikens, banidos pela censura britânica. O Reino Unido vivia uma onda de violência de crimes que envolviam Shurikens, Nunchakus e outras armas de artes marciais orientais. Os dardos eram mais neutros nesse sentido e no jogo o funcionamento é o mesmo dos Shurikens. Melhor isso do que banir o título e proibir o lançamento.

Depois de morrer, o lutador de sumô exala odor pútrido. Chegar perto é perigoso

2. Shurikens

Devem ser usados sem moderação, perfurando os inimigos. Os Shurikens que ficarem fincados nas paredes podem ser coletados e utilizados novamente.

O pobre inimigo flagrado no momento do suicídio. Quando estiverem à beira da morte, eles preferem se matar a dar esse prazer para o Lo Wang

Reproduzir um vulcão na época impressionava – só não dá para ficar parado, porque o risco de levar uma pedra vulcânica na cabeça é grande

são armas que você utiliza para atropelar os oponentes. Você precisa de alguns veículos, como as escavadeiras, para resolver puzzles", destaca a Next Generation. Dependendo do caso, eles possuem uma arma própria de munição infinita que vai permitir destruir uma porta, abrindo passagem. As áreas de pilotagem não são gigantescas, mas é um avanço. Falando para o Gamecenter, Broussard revelou uma ideia não completada: "Esperamos que os inimigos dirijam alguns veículos, então você precisa matá-los antes que possa usá-los." Isso não acontece no jogo final.

Muitas vezes esses veículos vão estar quebrados e, para consertá-los, basta que Lo Wang encontre um Repair Kit, que automaticamente realiza todos os reparos. Assim como o *Heretic*, que introduziu nos FPSs o sistema de inventário, e como o próprio *Duke Nukem 3D*, *Shadow Warrior* permite escolher a hora de usar um item previamente coletado. Os itens, entretanto, não são exatamente úteis. Tirando o Portable Medkit, por motivos óbvios (a saúde sempre em primeiro lugar), é grande a chance de completar o jogo utilizando pouco ou quase nada dos demais itens: Night Vision Goggles, óculos de visão noturna; Caltrops, os chamados estrepes, artefatos pontiagudos que furam os pés de quem pisa em cima; e as bombas Flash Bomb, Gas Bomb e Smoke Bomb.

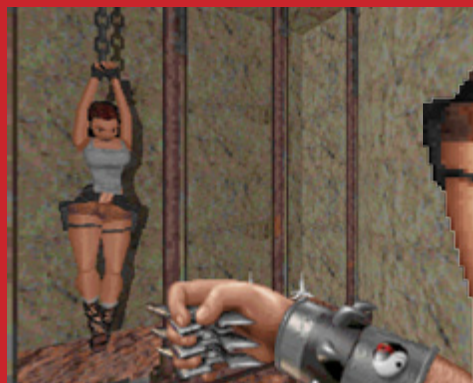
No caso dos Night Vision Goggles, é até questionável a inclusão no jogo, embora ajude a visualizar o inimigo translúcido Shadow Ninja. Os raros ambientes mal iluminados são um pouco visíveis e na maioria das vezes basta ligar o interruptor na parede para acender as luzes. Quanto aos demais itens, eles fariam sentido se Lo Wang fosse um ninja que pudesse agir sorrateiramente. Os inimigos se limitam a matar, não a vigiar um lugar e atacar quando vir alguém suspeito. Por que jogar uma bomba de fumaça se você pode atirar uma bomba de verdade? Esse tipo de item é útil apenas se faltar munição.

Somada à espada, a parte ninja do arsenal se resume aos próprios punhos de Lo Wang e aos Shurikens. Já as armas

Não foi por falta de publicidade que o jogo não fez sucesso. A propaganda e a capa salientavam que o título foi feito pelos mesmos criadores do *Duke Nukem 3D*

ARSENAL NINJA

3. Quad Barrel Riot Shotgun

Arma essencial para confrontos a curta distância. No modo normal, o tiro é concentrado e, no alternativo, o poder de fogo é quadruplicado, gastando a munição rapidamente.

de fogo extrapolam o limite do poder de destruição, tanto que nem há uma pistola comum. Lo Wang tem, para disparos concentrados, a Quad Barrel Riot Shotgun, e, para tiros contínuos, um par de Uzis (o *Rise of the Triad* já permitia segurar duas armas de uma vez). Quando isso acontecer, o protagonista vai dizer: "Be proud, Mr. Woo." ("Orgulhe-se, senhor Woo"), em referência ao cineasta John Woo e seus filmes de ação com essa característica.

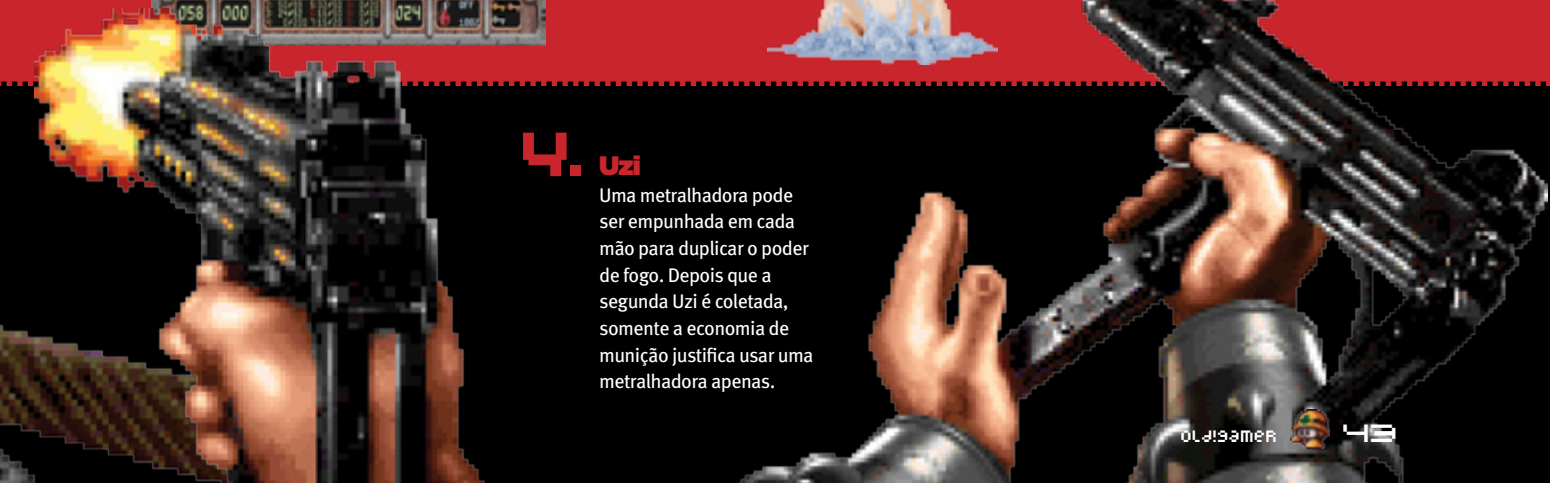
Se quiser aumentar o poderio e a probabilidade de morrer com as explosões, o jogo dispõe da Grenade Launcher, lança-granadas que traz boas lembranças do *O Exterminador do Futuro 2*; e a Rocket Launcher, que pode receber dois upgrades. Com o Heat Seeker Card, os cinco mísseis seguintes serão teleguiados. E coletando uma Nuclear Warhead é possível... atirar uma bomba atômica! Acionando esse modo, o negócio fica tão perigoso que a própria arma possui uma mensagem de aviso: "Stand-by! 3, 2, 1! All systems ready!" ("Atenção! 3, 2, 1! Todos os sistemas prontos!), seguido por um "Warning!" ("Perigo!") depois que o disparo é realizado. Não daria para ser totalmente realista, já que pulverizar toda a fase não seria uma boa ideia para a continuidade do jogo, mas a bomba nuclear é extremamente destrutiva e precisa de uma distância muito grande para o Lo Wang não morrer. Ouvir um estrondo e ver o clarão, a explosão e a área contaminada por radiação (que se traduz na coloração esverdeada do local atingido e a exalação de fumaça que faz o personagem tossir) foi uma ideia genial. Se essa não for uma das armas mais incríveis da história dos FPSs, qual outra pode ser? As três armas restantes estão disponíveis apenas na versão completa do jogo. A Rail Gun tem elevado potencial mortífero, perfurando os inimigos, mas o limite de estocagem de munição é pequeno, com 20 unidades. "É como a arma do filme *Queima de Arquivo* do Arnold Schwarzenegger. Ela forma um campo magnético e atira um pedaço de metal próximo

Sim, a Lara Croft aparece presa no jogo, com direito a uma piadinha do Lo Wang com *Tomb Raider*. O trocadilho só faz sentido em inglês: "She's raided her last tomb" (algo como "Ela invadiu sua última tumba")

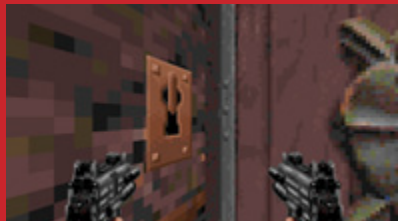
Passar da parte em que o teto compacta o Lo Wang contra o chão pode demorar, mas descobrir como sair desse aperto é recompensador

Em muitos momentos do jogo garotas de anime em trajes menores – ou nenhum traje – ganham vida

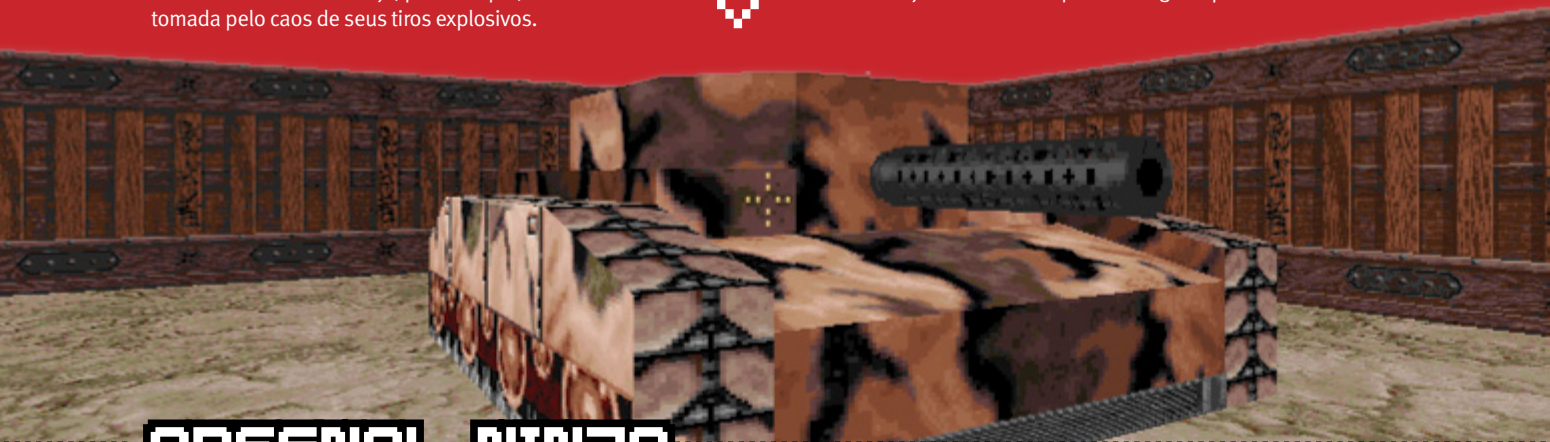
4. Uzi

Uma metralhadora pode ser empunhada em cada mão para duplicar o poder de fogo. Depois que a segunda Uzi é coletada, somente a economia de munição justifica usar uma metralhadora apenas.

da velocidade da luz em direção ao inimigo", explica Broussard no Gamecenter, citando a fonte de inspiração. E antes que *Half-Life* trouxesse armas orgânicas, *Shadow Warrior* atacou com duas opções. A cabeça do Guardian Head apresenta três variações de disparo de bolas de fogo e o coração deixado pelas criaturas Ripper ao ser espremido cria um impetuoso clone temporário do Lo Wang.

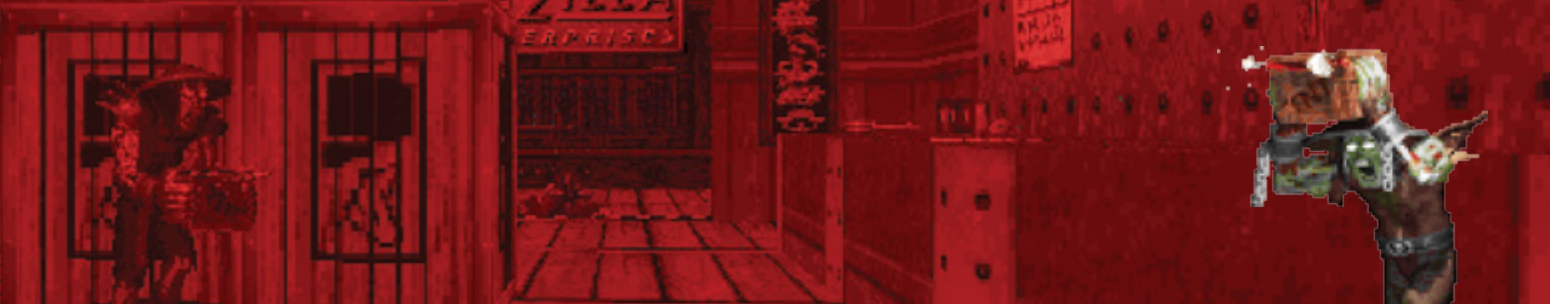
Nos intervalos dos tiroteios, o jogo insere puzzles ocasionais, com sequências de interruptores para serem acionados em uma ordem correta. Mas a aventura nunca deixa de surpreender, porque Lo Wang vai ter de comandar um carrinho de controle remoto para pegar uma chave, pisar em uma sequência certa de interruptores no chão para abrir uma porta e até mexer a posição de imensas plataformas circulares para alcançar salas distantes. Os puzzles de plataforma são um pouco mais raros, mas existem também: atirando na lata de lixo, ela será empurrada para alcançar uma área secreta na parede ou então posicionando a empilhadeira é possível chegar até o topo de uma pilha de caixas.

Os Evil Ninjas são os oponentes mais frequentes do jogo, especialmente em cenários urbanos. Uma sala que contenha o mencionado Shadow Ninja, por exemplo, é tomada pelo caos de seus tiros explosivos.

A diferença que faz os gráficos sem voxel (à esq.) e com voxel (à dir.). É outra história

Os Coolies são kamikazes, levando nas mãos uma caixa de TNT para explodir não só ele, como o protagonista e quem mais estiver perto. Não bastasse isso, muitas vezes depois que morre, surge o fantasma do condenado, que, embora esteja na forma espectral, é vulnerável a ataques físicos, sejam de armas brancas ou de fogo. Sorte que eles são meio lentos. Rápidos mesmo são os Rippers, espécie de primatas que correm como gorilas enfurecidos. Mais velozes ainda são os Baby Rippers, presentes somente na versão completa do jogo, assim como os Guardians, que disparam bolas de fogo pelos olhos, e as Female Warriors, que perto das outras ameaças se mostram menos perigosas com seus arcos e flechas e Sticky Mines. Em meio a esse pandemônio de inimigos, pontualmente Lo Wang vai se deparar com chefes, que possuem barras de energia como em um beat 'em up clássico. O Serpent God, com seus quatro braços, e o lutador de sumô, que emite explosões com suas fortes pisadas e solta uma flatulência tóxica depois de morto, chegam a voltar em alguns momentos durante o jogo, mas não tão resistentes e sem os medidores de saúde. E, claro, no final, o vilão Master Zilla dá as caras no último confronto. Até o próprio cenário às vezes tem armadilhas, como um teto esmagador em uma sala sem saída ou estátuas que soltam esferas flamejantes cada vez que Lo Wang se aproxima.

Depois que for consertado com um Repair Kit, o tanque pode ser controlado para pulverizar um portão que antes parecia indestrutível

ARSENAL NINJA

5. Rocket Launcher

O lança-foguetes causa bom estrago a longa distância. Se um inimigo estiver perto demais, adeus. Coletando um Heat Seek Card, os próximos cinco tiros vão ser teleguiados. Já com a Nuclear Warhead, aguarde a contagem regressiva e atire a avassaladora bomba atômica.

MEIA SOMBRA

Do começo de 1994 até o término da produção em 1997, *Shadow Warrior* passou por muitas transformações. Como a equipe de desenvolvimento não escondeu o jogo nesse tempo, dá para ver a quantidade de coisas que foram deixadas de lado e encontradas em uma versão beta que vazou na internet, além de gráficos preliminares dos inimigos. Confira agora as perdas mais significativas entre os elementos mostrados publicamente.

BOW
O arco e flecha aparece em várias imagens, incluindo em situações debaixo d'água. As Female Warriors parecem usar uma arma semelhante no jogo para atirar flechadas no Lo Wang.

BLADE
A lâmina parece acoplada ao pulso do personagem. Está banhada com sangue e tem algum tipo de energia. Quem sabe não foi possivelmente uma ideia anterior à implementação da Katana.

LAVA BOSS
Com apenas um olho, corpo de magma e diversos chifres, esse chefe foi visto no preview da revista Next Generation #26. Seu gráfico está no beta do jogo, assim como os sons feitos para ele. Nem tudo foi perdido: ele virou o Earth-Eater em um pôster do cenário na versão final do título.

UNDERWATER CREATURE
Esse inimigo aquático chegou até a ter uma descrição no site oficial: "ele possui um monte de dentes grandes e eletrocuta você como uma enguia-elétrica, além de viajar em cardumes e ir contra você."

REPTILE-LIKE CREATURE
Aparece em imagens da versão beta e foi descrito de maneira vaga no site oficial: "pouco se sabe atualmente sobre essas misteriosas criaturas répteis. Foi reportado que as pessoas que olharam a Mystic Pool of Visions o avistaram, mas nenhuma informação mais foi revelada."

LOST ENEMY
Gráficos no jogo e algumas imagens de gameplay mostram esse oponente com capuz azul que não chegou nem a ser listado no site da 3D Realms.

Embora suas flechadas machuquem um bocado, as agitadas Female Warriors não oferecem muita resistência, mesmo em bando

Além dos já citados peixes, outro tipo de perigo animal são os vespões, muito recorrentes em ambientes a céu aberto – nada que rápidos golpes de espada não possam resolver. Passeando por bosques e jardins, há também saltitantes coelhos. E não são apenas os inimigos que o protagonista vai se deparar. Há garotas estilo anime espalhadas pelos cenários, e Lo Wang não deixa de tirar uma casquinha em algumas situações... Não só nessas. Suba em uma despretensiosa balança no cenário e ele dirá: "Uh oh, look like Lo Wang need to cut back on sushi." ("Ops, acho que Lo Wang precisa cortar o sushi."). Se ele tiver mal de energia e recuperá-la: "Ahh, better than acupuncture." ("Ahh, melhor que acupuntura."). São cerca de 700 frases gravadas por John William Galt ditas ao longo do jogo da forma mais caricata possível. Para praticamente todos os detalhes incomuns ou NPCs espalhados no

Sala em cima de sala: ver o inimigo em outro andar não é possível no *Doom*

6. Grenade Launcher

Atirar as granadas contra uma parede para rebater e surpreender os inimigos é uma satisfação. Só que os tiros do lança-granadas precisam ser bem de longe, porque a área de alcance da explosão é grande.

7. Sticky Mines

As minas podem ser instaladas em qualquer parte do cenário para matar quem passar perto. Por conta de sua natureza espinhosa, é possível prendê-la diretamente no corpo do inimigo, causando estrago ainda maior.

Embora o jogo em si não explique muito, o chefe final da expansão *Twin Dragon* é Hung Lo, irmão de Lo Wang

cenário, Lo Wang tem algo a dizer. "Esse cara é muito diferente do Duke. Ele é mais velho, é asiático, e achamos que o inglês dele não vai ser muito bom, então vai haver algum humor baseado nisso", afirma Broussard no preview da Next Generation. Asiático todo mundo sabe que ele é, mas Lo Wang é chinês ou japonês? "Nossa ideia é 'quem se importa'?", responde Broussard em entrevista no site oficial do jogo. "Nós intencionalmente misturamos as nacionalidades, não por ignorância, mas sabemos que isso provocaria um monte de discussões online. Achamos que seria melhor um pano de fundo vago, então você pode assumir seu papel mais facilmente."

Seja pelo clarão ou pela explosão em forma de cogumelo, o efeito da bomba atômica é espetacular. Seu poder de destruição é tão grande que é realmente preciso tomar muita, mas muita distância para não morrer – a foto só foi possível com o código de invencibilidade

Mesmo sem atacar de longe, os Coolies são terrivelmente perigosos. Se ver um perto, fuja o mais rápido possível

Na sombra de Quake

Como no *Duke Nukem 3D*, os gráficos dos itens de *Shadow Warrior* são sprites, mas há uma diferença primordial. Se o jogador ligar a opção 3D Sprites no menu, certos itens e elementos do cenário passarão por uma transformação. "Graficamente, foram feitos alguns ajustes na engine, e itens coletáveis no *Shadow* vão ser sprites 3D voxelizados, os quais Broussard diz serem mais detalhados que modelos poligonais", destaca a revista Next Generation. Os voxels, ou pixels volumétricos, permitem criar objetos tridimensionais de maneira mais convincente que a contagem poligonal possível pelo hardware da época: em vez de uma chave enfiada na porta ser uma mera imagem achatada, ela apresenta volume, por exemplo. A mesma técnica dos voxels foi utilizada no *3D Dot Game Heroes* de PlayStation 3.

Quando o jogo foi lançado, no entanto, isso pesou na opinião da revista inglesa Edge #51, conforme diz a análise: "Parece estranho que a Eidos [que publicou o jogo no Reino Unido] devesse escolher lançar *Shadow Warrior* – um jogo de tiro de artes marciais baseado em sprites que parece inferior a simplesmente qualquer outro da linha de frente dos jogos 3D por aí", aponta o texto. "Chegando mais de um ano depois que o *Quake* empolgou o mundo com seus polígonos, *Shadow Warrior* de fato se parece claramente primitivo. O jogo se desenrola de maneira suave o suficiente, e as fases demonstram alguns aspectos engenhosos de design, incluindo o uso de objetos móveis independentes como barcos, mas os gráficos podem parecer horrendamente capengas às vezes, e os sprites em particular sofrem de uma terrível pixelização quando olhados de perto." Em compensação, a parte de áudio foi elogiada

Originalmente, Lo Wang seguraria a cabeça do Guardian Head pelo cabelo. Assim, enfiando o dedo no cérebro ficou melhor: sabe se lá como, parece que ele assumiu o controle da cabeça

ARSENAL NINJA

8. Rail Gun

Essa arma é capaz de dar disparos próximos da velocidade da luz, impulsionados por um campo magnético.

SHADOW WARRIOR FOREVER

Duke Nukem 3D causou barulho quando foi lançado. Já o *Shadow Warrior* caiu na obscuridade. Após 15 anos de sua revelação, *Duke Nukem Forever* saiu em 2011... E foi um desastre. Enquanto isso, o anúncio do reboot de *Shadow Warrior* aconteceu em 2013 e no mesmo ano o jogo aterrissou nos PCs. O novo *Shadow Warrior*, desenvolvido pelo estúdio polonês Flying Wild Hog, mostra um Lo Wang mais jovem, mas mantendo as virtudes do jogo original: cenários amplos, combates com Katana e Shurikens, bom humor... Mas nada de piadas estereotipadas ou sexistas. Em geral, o jogo foi elogiado pela crítica especializada também pelas boas novidades, como upgrades de armas.

na revista GamePro #110. "*Shadow Warrior* é reforçado por alto nível de desafio e uma grande trilha sonora. A música ambiente e os cenários fazem você realmente acreditar que existem (se não fossem pelos gorilas raivosos)", analisa Rob Smith. Compostas por Lee Jackson, as faixas procuram passar um toque de Japão Feudal com timbres sintetizados de shamisen. Os sons de fundo também climatizam as fases explorando a imaginação, com assobios de pássaros em terrenos campestres ou um persistente rosnado que persegue Lo Wang por algumas fases. A trilha está no formato Redbook e pode ser ouvida em um CD player convencional.

Mesmo que o jogo não tenha sido um sucesso, foram lançadas duas expansões gratuitas com a benção da 3D Realms. A primeira delas veio em 1998. Obra dos estúdios Wylde Productions e Level Infinity, *Twin Dragon* traz 13 novas fases, com cenários espaçosos que exploram novos ambientes (como esgotos). Há perigosas minas terrestres, que são avistadas mais facilmente com os Night Vision Goggles, dando um novo sentido a eles, e um chefe novo no final. Já a outra, *Wanton Destruction*, da Sunstorm, foi distribuída apenas em 2005. Cancelada perto da época do jogo, mas posteriormente recuperada, a expansão traz 12 estágios (dois deles secretos), com direito a um avião em pleno voo e sessões de plataforma no alto de prédios. Há dois inimigos novos, embora eles apenas substituam rivais já existentes. Em ambas, porém, nada de armas inéditas. Existiria uma terceira expansão, *Deadly Kiss*, do estúdio SillySoft. Imagens foram mostradas em 1998, mas ela não chegou a ser lançada. No mesmo ano, a GT Interactive publicou a coletânea *East Meets West*, com o *Shadow Warrior* e o *Duke Nukem 3D*. Hoje em dia o jogo pode ser comprado na versão digital do GoG.com, no pacote *Classic Complete* que inclui as duas expansões, e no Steam, na versão *Classic Redux*, que, além das expansões, traz visual remasterizado e Steam Achievements. O Steam também oferece de graça o *Shadow Warrior Classic*, o jogo original sem extras e expansões. Para quem possui dispositivos com iOS, é possível comprar um port do estúdio General Arcade de 2012, com os os comandos adaptados para a tela de toque. Não faltam opções para jogar *Shadow Warrior* atualmente. Apreciá-lo nos tempos modernos nos faz perceber que muitos de seus elementos estão em extinção, e o seu humor sarcástico simboliza uma era de irreverência despretensiosa que parece não ter mais espaço em tempos politicamente corretos.

Na expansão *Wanton Destruction*, os inimigos de óculos entraram no lugar dos Ninjas. Eles agem quase da mesma maneira

9. Guardian Head

Com o dedo indicador na cabeça, as bolas de fogo são disparadas seguidamente, tostando os inimigos. Com o dedo médio, os ataques de fogo passam a ser circulares. E, finalmente, com o dedo anelar, ondas de fogo são emitidas, devastando quem estiver na frente.

10. Ripper Heart

Os corações continuam batendo sem o corpo e, quando espremidos, emitem um clone temporário de Lo Wang que parte ao ataque dos inimigos.

1. Double Dragon

2. Test Drive II: The Duel Add-on Scenery Disk: European Challenge

3. Metal Damage!

4. OutRun

5. Need for Speed: Nitro

6. Street Racer

7. Super Scramble Simulator

8. Blur

9. Batman: The Movie

10. San Francisco Rush

11. Rad Racer

12. Micro Machines 64 Turbo

13. Cruis'n World

14. Uncharted 3: Drake's Deception

15.Herbie: Fully Loaded

16. Streets Of Sim City

17. Beetle Adventure Racing!

18. Penny Racers

19. Interstate '76 Nitro Pack

20. Paperboy

DUAS PAIXÕES: KOMBOSAS E FUSQUETAS

Sem muita potência e velocidade, os dois veículos apareceram em mais jogos do que você imagina

Por Felipe Maeda

Os amados Fusca e Kombi são dois veículos muito populares no mundo inteiro. Apesar disso, parece que eles nunca receberam muita atenção nos games, eterno lar dos automóveis possantes e esportivos. Na verdade, isso é somente uma impressão. Os dois carros da Volkswagen aparecem em pelo menos 150 jogos de diferentes gêneros, estilos e gerações. Essas aparições não se restringem aos games de corrida: o Fusca e a Kombi estão em clássicos de luta e até em jogos de tiro.

Se meu Fusca falasse

O carro que estrelou filmes, superou Ford T em vendas no mundo, possui diversas modificações e modelos, passou por guerras e representou o primeiro carro de gerações de brasileiros não podia ficar de fora dos jogos eletrônicos. Chamado Käfer na Alemanha ("besouro" em alemão), o Fusca foi o primeiro carro da Volkswagen, em 1938. A fabricante precisou interromper a produção do automóvel no período devido à Segunda Guerra Mundial. Por interferência de Adolf Hitler, ela teve de produzir veículos bélicos baseados na plataforma do Fusca. Um desses modelos inspirados no carro, o Kommandeurwagen (tipo 1982), faz uma pontinha no FPS *Call of Duty: World at War* da Activision.

O Fusca foi lançado em quase todos os países em que a Volkswagen se instalou. No Brasil, ele começou a ser importado em 1950 e oficialmente produzido em 1959. Uma curiosidade: o nome Fusca

surgiu de uma corruptela do nome da companhia germânica. A pronúncia correta em alemão da Volkswagen é “folksvaguen”. Sendo assim, adaptaram a primeira parte do nome e o “folks” se tornou fusca.

Se a origem do carro é antiga, nos games não podia ser diferente. O Fusca já protagonizou um jogo só dele 22 anos antes do lançamento do *Beetle Adventure Racing!*, de Nintendo 64, o qual estrelava o irmão mais novo do Fusca, o New Beetle (veja quadro “Jogo ou publicidade?”). A estreia do Fusca veio com o *Super Bug*, desenvolvido pela Atari para arcade, lá em 1977. O “Bug” do título é um dos nomes do Fusca nos Estados Unidos, embora seja mais conhecido por Beetle (“besouro” em inglês) por aquelas bandas americanas.

Na década de 80, o Fusca figurou em diversos jogos, alguns dos quais são clássicos da época, como *Paperboy*, *OutRun* e *Test Drive*. No entanto, em raríssimos casos o veículo é jogável. Ao menos os Fuscas aparecem com as mais diferentes cores possíveis, como no vermelho e amarelo estilo McDonald’s visto em *Paperboy*.

Mais exóticos são os Fuscas Bajas que despontam em certos jogos. Os chamados Bajas ou Fuscas Bajas são um tipo de modificação feita sobre o chassi do Fusca, em que se mantém a carroceria original, porém, trocando outros componentes. Essas mudanças servem para rodar o carro em dunas de areia, praias ou circuitos off-road. Nos games, os Bajas existem aos montes e estão presentes até nos jogos mais caricatos. Em *Rock N’ Roll Racing*, há uma mescla da versão off-road com

JOGO OU PUBLICIDADE?

Lançado em 1999, dois anos depois do início da produção do New Beetle, *Beetle Adventure Racing!* parecia mais um jogo publicitário da Volkswagen para ajudar a popularizar o veículo. No título para Nintendo 64, os únicos carros presentes eram o novo modelo do Fusca. *Beetle Adventure Racing!* é bem divertido, pois tem um estilo de corrida arcade, mais similar a *San Francisco Rush* do que ao simulador *Gran Turismo*. Suas pistas são repletas de atalhos, e o jogo inclui modo de batalha multiplayer.

21. Super Skidmarks
22. Ignition
23 Famicom Grand Prix II: 3D Hot Rally
24. Up'n Down
25. Mario Kart Wii
26. MotorStorm: Pacific Rift
27. Hot Wheels Turbo Racing
28. Rock & Roll Racing

um Big Foot. Até mesmo o *Mario Kart Wii* faz uma homenagem aos Bajas, com o kart Tiny Titan. A inspiração provavelmente veio do carro Monster do jogo *Famicom Grand Prix II: 3D Hot Rally*, lançado somente no Japão em 1988 pela Nintendo para o Famicom Disk System, add-on de disquetes do Famicom. Por sua vez, o chassi desse carro se inspira no modelo de Fusca de 1962.

Apesar de poucos jogos de simulação atuais terem o Fusca, os fãs nostálgicos do Fusquinha não deixam de pressionar os desenvolvedores para a sua inclusão. A Polyphony Digital não resistiu ao apelo dos aficionados e incluiu no *Gran Turismo 5*, em um de seus DLCs, o Fusca modelo 1200, de 1966.

A primeira aparição do Fusca veio em um jogo só dele, o *Super Bug*

Saudosa Kombosa

O automóvel utilitário da Volkswagen criado em 1950 é o precursor das vans de passageiros e carga. O estilo robusto e baixo custo de manutenção a tornaram popular em muitos países. No Brasil, a fabricação da perua iniciou em 1957, e hoje o País é o único lugar do mundo onde ela ainda é produzida. Mesmo com bem menos aparições nos games que o Fusca, a Kombi deixou sua marca. Assim como o Fusca, o Pão de Forma, um dos diversos apelidos da Kombi (leia quadro "Uma perua e vários nomes"), figura nos mais diferentes gêneros de jogos. Na famosa franquia *Grand Theft Auto*, a van esteve presente em várias versões. Ficou famosa na série pelo nome Camper, estreando no *GTA: London, 1969* e no *GTA: London, 1961*. A Kombi também está em *GTA: San Andreas*. Até no recente *GTA V* a perua já foi vista.

O Camper é uma reprodução da

O estágio dos Estados Unidos em *The King of Fighters '94* possui vários elementos chamativos, e um dos que se destaca está lá no fundo. Há um Fusca abrigando no teto uma família de cachorros irrequietos

UMA PERUA E VÁRIOS NOMES

Velha Senhora, Pão de Forma, Kombosa, Perua: esses são somente alguns dos apelidos da van da Volkswagen. Pelo mundo, ela é comumente chamada Transporter, Bus, Microbus e Volkswagen Samba. Em certos lugares, como no Peru, escrevem Combi, com "C" em vez de "K". Aliás, o nome Kombi vem do alemão Kombinationfahrzeug, que quer dizer "veículo combinado" ou "veículo multiúso". Na Inglaterra, o veículo costuma ser chamado de Camper, não à toa deram esse nome à van inspirada na Kombi em *Gran Theft Auto: London, 1961* e *GTA: London, 1969*. O nome permaneceu em outros jogos da série.

No destaque, Camper na visão isométrica de *Grand Theft Auto: London, 1969*

28. Gran Turismo 5
29 Carmageddon II: Carpocalypse Now
30. Cruis'n Exotica
31. Tony Hawk's Pro Skater
32. Fuel
33. Driv3r
34. Mega Man Legends
35. Call of Duty: Black Ops
36. The Secret World
37. San Francisco Rush: Extreme Racing
38. Grand Theft Auto: San Andreas
39.The Transformers: The Battle To Save The Earth

Kombi Luxo ou Especial, um dos modelos mais conhecidos no mundo. Essa versão foi apresentada nos anos 50 e 60 como transporte para famílias. Durante a transição das décadas de 60 e 70, ela se tornou um dos principais símbolos dos hippies. Nos games, mais de uma vez a van foi caracterizada como um veículo hippie, com uma pintura um tanto exótica e extravagante, como se vê em *Cruis'n Exotica* e no primeiro *Tony Hawk's Pro Skater*. Nesse jogo, há a Kombi na fase San Francisco Streets.

A Kombi, curiosamente, é selecionável em vários jogos de corrida bem famosos que prezam pela alta velocidade, como *San Francisco Rush: Extreme Racing* e *Need For Speed Nitro*. Em *Driv3r*, terceiro jogo da série de perseguições automobilísticas em mundo aberto, há uma versão estilizada da Kombosa escondida em oeste de Nice. E se o Fusca conquistou seu momento de glória no simulador *Gran Turismo 5*, do PlayStation 3, a Kombi teve uma competição só para ela em Top Gear Test Track no jogo.

A Kombi também faz uma pontinha nos jogos de tiro em primeira pessoa. Diferentemente do Fusca, a Velha Senhora conseguiu se manter inteira em *Call of Duty*, desta vez no primeiro *Black Ops*, lançado em 2010. A versão da Kombosa aqui é o modelo tradicional, só que com farol dianteiro duplo.

Mais estranha até do que a aparição do Fusca em *The King of Fighters* (veja imagem na página anterior), o que dizer da Kombi em *Mega Man Legends*? Como? É isso mesmo, o peculiar RPG do antigo mascote azul da Capcom tem um veículo inspirado na Kombi versão Trailer, que possui um pneu acima do para-choque.

GRANDES FINAIS RUINS DOS GAMES

Porque, às vezes, o final da jornada não vale a viagem

Por Amer Houchaimi

Hoje em dia, cenas finais que chegam a durar meia hora são algo bastante comum nos games, mas, no passado, não era necessariamente verdade. As produtoras pareciam crer que o público não se importava com o desfecho dos jogos e muitas não faziam o menor esforço para desenvolver um final épico, por mais curto que fosse. Logicamente, isso podia ser bastante traumático.

Quem nunca viveu uma situação assim? Após horas de frustração, decepção e fúria, você finalmente aprendeu o padrão de movimentos do derradeiro chefe especialmente difícil e se prepara para derrotá-lo. Então, você desfere o golpe final. Seus olhos não acreditam ao verem o terrível vilão do cartucho se desfazendo em uma explosão enorme. Sua pontuação aumenta pela última vez na partida e você pode colocar o controle no chão e relaxar os dedos doloridos. Foi um martírio, mas o empenho será recompensado com uma merecida celebração.

Daí, a palavra “Congratulations” aparece escrita errada na tela. Esse é todo o prêmio recebido depois do que pareceu ser uma eternidade de lutas contra inimigos impiedosos. Algum programador preguiçoso se recusou a criar um final decente para o seu jogo querido e parece que todas as horas de trabalho foram em vão.

Assim, em memória aos velhos tempos, decidimos nos lembrar de alguns dos piores finais da história dos games aos quais os fãs foram sujeitados por esses anos. Prepare-se para verter muitas lágrimas... Se elas serão de nostalgia, satisfação ou de dor, aí vai de cada pessoa.

GHOSTBUSTERS (NES)

Ghostbusters era um daqueles títulos insuportáveis: os programadores deram um jeito de misturar fases de corrida com etapas de ação e não conseguiram fazer nenhuma delas funcionar direito. E, no fim das contas, o que mais importava era controlar as finanças dos heróis e comprar os equipamentos mais apropriados para terminar o jogo. Ora, que criança não adora jogar videogame apenas para ter o prazer de gerenciar o capital de giro de uma empresa fictícia de erradicação espectral? Após dias de completa tortura, chegávamos até a chefe final da história, a mulher de outra dimensão seminua do fim do filme. Depois de explodi-la com feixes de prótons, a recompensa era... um texto dando parabéns, escrito em inglês totalmente errado!

Depois de esmigalhar os botões do controle para fazer os caça-fantasmas subirem escadarias intermináveis, eles chegam na sala aí ao lado

CASTLEVANIA (NES)

Após uma jornada que parecia não ter fim e um confronto espetacular com o rei dos vampiros, somos agraciados com um final que mostra o castelo de Drácula ao fundo, enquanto os nomes dos "atores" que interpretaram os monstros são apresentados nos créditos. E eles possuem pseudônimos divertidos como Christopher Bee. Entendeu? É como o nome do ator Christopher Lee, que interpretou Drácula no cinema por muitos anos, mas modificado para efeito humorístico. Em uma tentativa de impedir que todos vissem o grande vexame que foi o desfecho da obra, a dificuldade foi aumentada para níveis inconcebíveis. Essa é uma teoria do porquê *Castlevania* é tão frustrante e impossível de terminar.

Agradecer por ter jogado passa a impressão de que fizemos um favor para os produtores... De nada!

CONTRA (NES)

Sejamos francos, *Contra* é impiedoso. E todo o esforço para ver uma cena de menos de um minuto em que um helicóptero escapa da explosão numa ilha, seguida de uma mensagem de parabéns do pessoal da Konami. Só isso? Merecíamos mais por um jogo que entope você de adrenalina e o força a ficar atento a absolutamente tudo o que aparece na tela. Sempre podíamos usar o código para 30 vidas, mas a verdade é que isso só nos deixava preguiçosos. Não, senhor, o único jeito de virar um bom jogador o suficiente em *Contra* era treinar pesado. Quando nos tornávamos bons o suficiente, entrávamos em um estado de transe total, em que só existia a imagem do jogo na frente. Nossa casa podia ser invadida por ninjas republicanos e nem isso tiraria a concentração absoluta. Era esse o momento perfeito para terminar *Contra*.

Clichê do clichê dos filmes de ação: a fuga cronometrada após a explosão. 10, 9, 8...

BAD DUDES (NES)

Nessa "obra de arte" da saudosa Data East, o presidente dos Estados Unidos, que não vai a lugar algum sem ser acompanhado por uma horda de guarda-costas armados, é levado sem nenhum esforço por homens vestindo pijamas e armas que mais parecem ferramentas de agricultura. Um militar encontra dois cidadãos trajando calças de moletom e camisas regatas e pergunta "se eles são maus o suficiente para salvarem o presidente". E diante de tamanho desafio, os dois sujeitos atravessam os Estados Unidos socando ninjas até resgatarem seu líder. A recompensa era uma tela em que o sujeito exibiria seu melhor sorriso amarelo e se ofereceria para bancar um hambúrguer para os rapazes que o livraram do perigo. Um hambúrguer? Não vão me dizer que o morador da Casa Branca só pode pagar um infarto em forma de sanduíche para os caras que levaram espadadas na testa e salvaram a pele dele!

O presidente convidou os heróis para comer o hambúrguer, mas, a julgar pela cena, só ele vai se entupir de colesterol

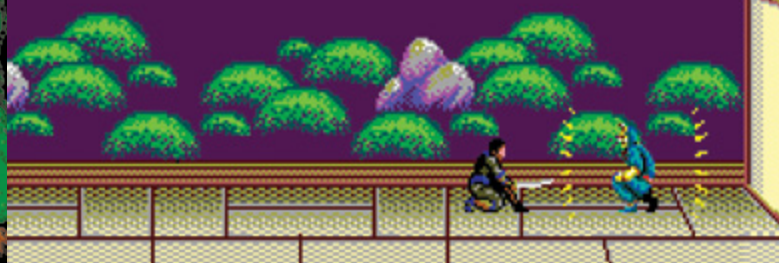
DRAGON'S LAIR (NES)

Dragon's Lair é um daqueles jogos que no papel pareciam uma boa ideia, mas, no fim das contas, não era. O original do fliperama é um desenho animado interativo. No NES, o jogo é uma aventura de plataforma terrível, com controles péssimos e um protagonista tão grande e lento que parecia uma versão imbecil do monstro de Frankenstein. De fato, se superasse todos os horrores presentes nos míseros 2 Mega de memória do jogo, o final que o aguardava era de uma imagem do herói Dirk, com uma tremenda cara de Cauby Peixoto e olhar desesperado, abraçado a Daphne, toda linda e sem perceber que seu cavaleiro ficou angustiado ao saber que passará o resto da vida com ela. E ambos estão com um tom rosado que os faz parecerem dois sabonetes artesanais enormes.

É como se os produtores dos jogos de NES não soubessem que o console é capaz de gerar mais cores por tela

SHINOBI (MASTER SYSTEM)

Shinobi é um excelente jogo de ação e uma das melhores adaptações de arcade, mas o fato é que... como tantos jogos antigos, é imperdoável. A dificuldade massacrante com certeza fez vários moleques terem ataques histéricos capazes de deixar os pais angustiados ou envergonhados. Para chegar ao fim da aventura, víamos a dolorosa tela de Game Over muitas... e muitas... e muitas vezes. Assim, quando finalmente destruíamos o chefão final, aguardávamos pelo melhor desfecho de todos os tempos. Só tínhamos uma tela de Game Over... a mesma que cansamos de ver ao longo do game, sempre que acabavam nossas vidas extras. A recompensa pelos sacrifícios realizados em *Shinobi* era um balde de água fria: exatamente a punição dada por não termos dominado o jogo por completo.

Pior do que ter um final ruim é terminar o jogo do mesmo jeito de quando acabam as vidas

KID CHAMELEON (MEGA DRIVE)

Kid Chameleon tem 103 fases, nenhum password e a impossibilidade de gravar o progresso. Depois de encarar mais de uma centena de estágios, todo jogador esperava algo que o reafirmasse como um campeão entre meros mortais. Não. Tudo que recebíamos era uma tela que dizia "parabéns por terminar nosso jogo", seguido por créditos com caricaturas dos integrantes da Sega Technical Institute. Que isso sirva de lição para todos que ambicionam produzir videogames: faça com que seus jogos sejam mais sobre as pessoas que o compraram e menos sobre vocês. Não queremos ter de idolatrar um gordão de rabo de cavalo após finalizar um jogo. Muitos de nós podem fazer isso simplesmente olhando no espelho.

O jogador precisa de 37 pulos na cabeça dessa aberração de doze olhos e quatro ouvidos

SHADOW OF THE BEAST (MEGA DRIVE)

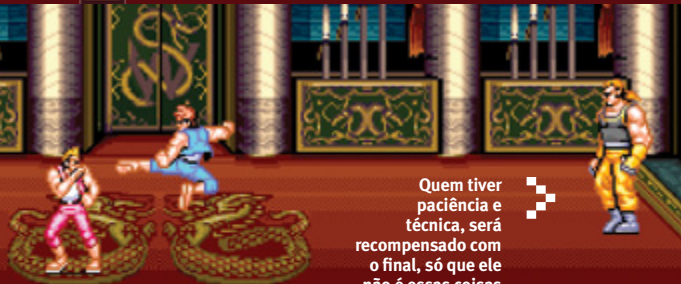
Qualquer um que quisesse terminar *Shadow of the Beast* teria de fazer um pacto com as forças das trevas... ou usar o código de invencibilidade gentilmente disponibilizado pela Sega, o que com certeza é menos prejudicial à alma.

E tudo que queríamos do desfecho dessa beleza era descobrir o destino do herói Aarbron, um homem que foi transformado em uma fera servil, a mando do vilão Maletoth. Só recebemos um texto que nos dá parabéns por termos zerado o jogo antes de perdermos a sanidade.

A versão americana para Mega Drive é 16% mais rápida que o original de Amiga. O jogo não foi ajustado para TVs americanas, que funcionam em 60 hz, em vez dos 50 hz das TVs europeias

Congratulations

You have freed yourself from the shadow of the Beast

SUPER DOUBLE DRAGON
(SNES)

Quem tiver paciência e técnica, será recompensado com o final, só que ele não é essas coisas

Super Double Dragon não é necessariamente difícil, mas requer devoção para aprender a dominar seus (bastante vastos) arsenais de golpes. Quanto à história, Billy e Jimmy decidiram que seria um bom exercício surrar todos os criminosos do mundo... e assim eles o fizeram, por mais imprático e perigoso que pudesse ser. Depois de causar hematomas e fraturas em dezenas de capangas, somos premiados com uma tela explicativa: após a onda de violência que causaram, os gêmeos Lee desapareceram, mas nunca foram esquecidos pelos habitantes da cidade. Habitantes esses que devem viver apavorados com a ideia de que os Lee um dia voltem e decidam bater nos cidadãos inocentes, agora que não restaram bandidos.

SHADORUN
(NES)

Shadowrun apresenta o mundo controlado pelas megacorporações de 2050, no momento em que Jake Armitage é impiedosamente fuzilado na rua por uma gangue de criminosos. O final de *Shadowrun* possui boa duração, mas é inconclusivo. Spoilers a seguir. Na última batalha, o jogador invade a sede da corporação por trás da tentativa de assassinato de Jake, hackeia um computador, causa uma explosão e foge em um helicóptero, onde é forçado a encarar a carranca do protagonista enquanto rolam os créditos. Em seguida, passa uma sequência de cenas que não faz o menor sentido dentro da narrativa e são apresentados os mercenários que podemos contratar na aventura. E, no desfecho, só nos resta coçar a cabeça e ponderar as questões que *Shadowrun* deixa em aberto. Sério, durante a partida é possível matar um dragão que preside uma das maiores companhias do planeta. Isso não gera nenhuma repercussão para o herói ou seus companheiros?

ART OF FIGHTING
(NEO GEO)

Ryo Sakazaki, um lutador japonês, e Robert Garcia, cosplayer de Steven Seagal, atravessam South City em busca de Yuri, irmãzinha de Ryo, que foi sequestrada. Após irem às espeluncas locais e socarem todos os criminosos que encontravam, os heróis descobriram que Yuri estava nas garras do bandidão Mr. Big. Depois de racharem a careca de Big, Ryo e Robert enfrentam o misterioso Mr. Karate. Com muito suor, os perseverantes conseguiam derrotar Mr. Karate e eram presenteados com uma tela em que Ryo (ou Robert) preparava-se para fulminar o vilão. Eis que Yuri, toda serelepe, surge e diz: “Ele é o nosso...” E *Art of Fighting* termina com uma desconfortável tela de “continua”. Só na sequência descobrimos que Mr. Karate era Takuma Sakazaki, pai de Ryo e Yuri, que decidiu deixar os mafiosos raptarem sua pimpolha por ser a melhor maneira de mantê-la segura.

O problema de Yuri é a sua incapacidade de concluir a frase e também...

STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC II THE SITH LORDS
(XBOX)

Os executivos da LucasArts exigiram que *KOTOR II* estivesse pronto para o Natal de 2004 e colocaram o jogo incompleto nas lojas. Após o último conflito, não descobríamos o que aconteceu aos demais indivíduos que acompanharam o personagem principal em sua aventura, e tudo nos era explicado de forma vaga por uma das antagonistas da história. Os produtores disponibilizaram na internet o material cortado do produto final. Com isso, diversos fãs incumbiram-se da missão de “completar” *KOTOR II* com patches, mas as melhorias só são para o PC.

Para o alto e... O curioso jogo para NES que originalmente seria estrelado pelo Super-Homem nunca foi revelado pela Sunsoft e só veio a público em 2003

Por Alexei Barros

Nem um passáro, nem um avião: simplesmente um Super-Homem genérico

- **Ano em que seria lançado:** 1992
- **Publicação:** Sunsoft
- **Desenvolvimento:** EIM
- **Plataforma planejada:** NES
- **Por que não foi lançado?** Depois que o Super-Homem foi trocado pelo Sunman, a Sunsoft abandonou o projeto. Até hoje não se sabe o motivo exato.
- **O que aconteceu em seguida?** A própria Sunsoft lançou o *Superman* para Mega Drive com alguns elementos de jogo inspirados no *Sunman*.

Batman e Super-Homem. Praticamente contemporâneos, os dois personagens da DC Comics possuem carreiras gamísticas antagônicas: o Homem-Morcego estrelou diversos jogos fantásticos por quase todas as gerações de consoles, enquanto o Homem de Aço teve... *Superman 64*. Não que mudaria o mundo, mas o saldo do Super-Homem poderia ser melhor se um jogo promissor não fosse abortado. O título perdido, que, antes do cancelamento tinha virado o *Sunman*, leva o selo de qualidade da Sunsoft, a mesma responsável pelos incríveis *Batman* e *Batman: Return of the Joker* no NES. Saber por que o Super-Homem virou o infame "Homem Sol" é o que vamos ver na sequência.

Sol em eclipse

A maneira mais comum de encontrar vestígios de um jogo antigo que foi cancelado são as prévias e propagandas publicadas em revistas da época. *Sunman* apresenta a peculiaridade de jamais ter sido revelado pela Sunsoft. O brilho desse sol permaneceu eclipsado até 2003, quando Frank Cifaldi, responsável pelo site Lost Levels, especializado em projetos que nunca viram a luz do dia, comprou um protótipo no eBay de um colecionador europeu na Espanha que não soube dar mais detalhes do jogo.

Como de praxe em casos assim, a ROM do cartucho foi dumpada e distribuída na internet, atraindo a atenção dos curiosos para testá-lo em emuladores de NES. Qual não foi a surpresa descobrir que *Sunman* é jogável até o final. Melhor ainda: diferentemente de grande parte dos jogos japoneses que lista pseudônimos bizarros dos integrantes da equipe de produção, a maioria dos membros do time de desenvolvimento está creditada com nomes verdadeiros. Surpresa maior foi saber que havia uma pessoa bastante conhecida no planejamento e direção de jogo: o lendário Kenji Eno. O japonês, que ficou famoso pelos jogos de survival horror *D* e *Enemy Zero* e tantos outros projetos excêntricos, faleceu precocemente em 2013, vítima de infarto, com apenas 42 anos de idade. Eno era meio recluso e concedia poucas entrevistas, mas, felizmente, o site 1up aproveitou a oportunidade única de falar com ele em 2011 para fazer perguntas sobre toda a carreira do artista. Uma das questões discutidas no bate-papo foi o *Sunman*, para que Eno esclarecesse as dúvidas. "Originalmente, eu estava trabalhando no jogo do Super-Homem. Mas quem licenciou estava dizendo: 'o Super-Homem não

pode morrer. O Super-Homem não pode se machucar'. Portanto, não deu certo porque ele era muito forte, então o jogo foi cancelado", conta Eno. Entender por que a Sunsoft comprou a licença da DC Comics sem antes pensar em como o jogo seria feito é uma boa pergunta.

O fato de o Super-Homem ser um herói quase perfeito que possui superforça, voa e dispara raios pelos olhos explica a razão para o Homem de Aço não ter a mesma trajetória nos videogames do Batman, uma figura com muito mais limitações. A mecânica de um jogo depende de que maneira as fraquezas do personagem vão influenciar no fracasso do jogador. Por isso, criar um design de jogo coerente com a história do Super-Homem é uma tarefa desafiadora.

SUPERMAN X SUNMAN

As "coincidências" entre o *Superman*, arcade da Taito, e o *Sunman*.

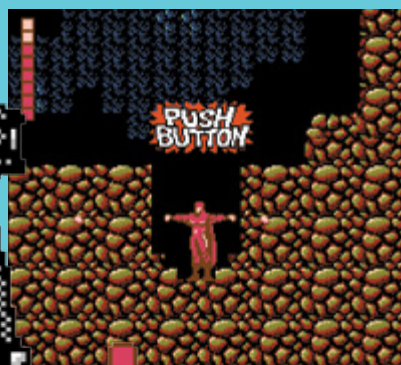
Transformação do alter ego em super-herói

Dispositivo com energia

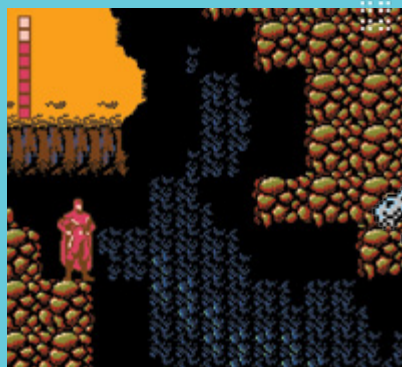
Sejam os inimigos aéreos ou terrestres, todos são absolutamente insuportáveis

Mas o argumento que apresentaram ao Kenji Eno faria sentido se o projeto que ele dirigiu fosse a primeira vez que o Super-Homem levantasse voo com sua capa nos videogames... Não é o caso. Não precisa nem voltar para o antológico *Superman* de Atari 2600. O próprio NES já tinha o seu *Superman*, em uma versão publicada pela Kemco em 1988. No mesmo ano, a Taito conseguiu fazer algo bastante improvável: o arcade *Superman* (com direito a modo cooperativo em que surge um inexplicável Super-Homem vermelho de capa cinza para o controle do segundo jogador). Daqui a pouco voltaremos a esse fliperama. Mais estranho é que realmente existiu um *Superman* da Sunsoft para o Mega Drive em 1992, que, por sinal, é um jogo diferente do *Sunman*.

Uma das maiores facilidades da era 8-bit era mudar a temática de um jogo: bastava trocar sprites e retocar aqui e ali. Assim, jogos baseados em animes desconhecidos no Ocidente aportavam

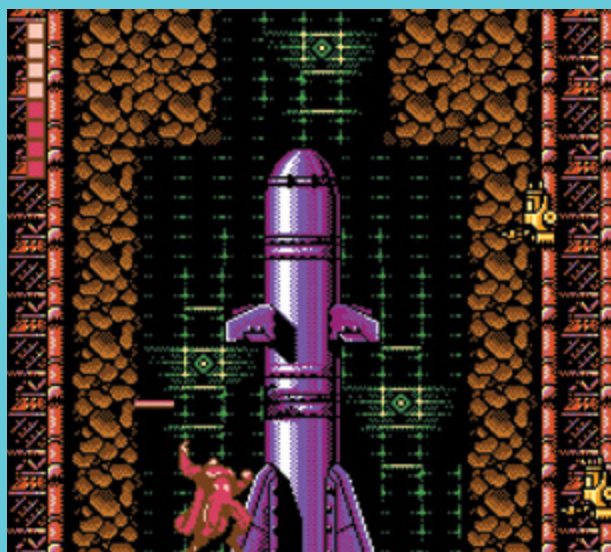
Perfurar o chão exige tanto esforço do jogador quanto um jogo de Olimpíada

Parar o trem no braço é uma tarefa que até mesmo poucos super-heróis conseguiriam

aqui, assim surgiram muitos títulos que a Tectoy abrasileirou para Master System. Antes de jogar todo o jogo no lixo, surgiu a ideia de fazer um título genérico, sem a licença do Super-Homem. "Então a Sunsoft nos pediu que fizéssemos um jogo com um super-herói chamado Sunman. Estava trabalhando nele, mas não finalizamos o jogo. Eles o cancelaram antes que fosse completado. Pensei que o projeto tivesse se perdido para sempre, mas parece que você pode vê-lo no YouTube", afirma Eno, sem explicar exatamente o motivo para o abandono do jogo. Quando informado sobre o compartilhamento da ROM do *Sunman*, ele se mostrou bastante surpreso: "Não sabia disso até agora, mas gostaria de saber onde está e quem vazou na internet [risos]", diz. Ironicamente, a mesma transformação de um jogo licenciado para uma aventura original aconteceu com outro título publicado pela Sunsoft para NES: *Journey to Silius*, que seria baseado no *Exterminador do Futuro*. Porém, diferente do *Sunman*, esse jogo foi de fato lançado.

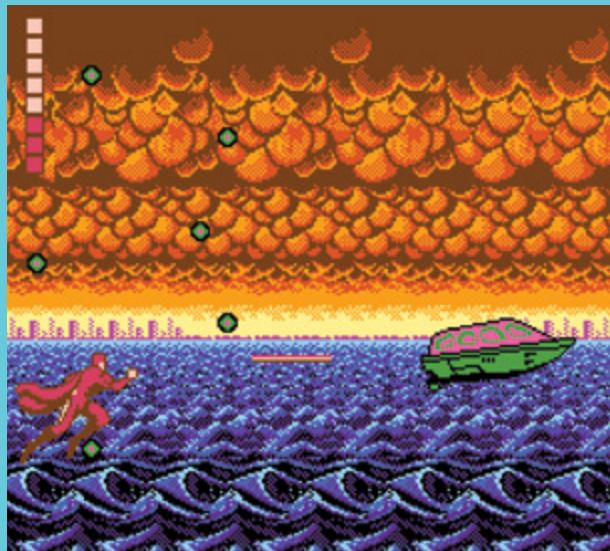
De qualquer forma, *Superman* não era o tipo de jogo que Eno estava feliz em produzir no estúdio EIM. "Desde o começo da minha carreira, eu queria criar jogos originais, então me tornei independente para fazer isso. Mas, depois de algum tempo, mesmo que estivesse fazendo jogos originais, fui obrigado a colocar personagens licenciados nos jogos", confessa. "A empresa tinha dinheiro e tudo mais, mas não aguentava continuar criando jogos que não queria criar. E, além disso, eu tinha de falar à minha equipe que fazer jogos com personagens era legal e que personagens licenciados eram bacanas, então deveríamos criá-los, mas não estava convencido – e ainda tinha de convencê-los disso. Então fechei a EIM."

A parte da caverna reserva para o jogador uma das músicas mais envolventes do jogo

Brilho apagado

Sunman é praticamente desprovido de uma história: na introdução, é visto um planeta azul, que logo se torna vermelho quando ameaçado por uma cabeça careca esverdeada do vilão Specter (provavelmente o substituto do Lex Luthor). Para salvar o mundo, eis que surge o Sunman. Na apresentação das missões, ele corre em sua forma normal (Clark Kent?) até ganhar a roupa de super-herói, parecendo mais um Flash com capa.

Pouco depois de começado o jogo, aparece a inscrição "Help!". Alguém pede ajuda, mas não há para quem prestar socorro, porque eventuais civis que precisariam ser resgatados não foram implementados. A habilidade especial de Sunman é voar, e o gameplay não

Se as malditas armas automáticas deixarem, o míssil será destruído

E pensar que todo o trabalho desse cenário maravilhoso serviu... para nada

Nada como manter a tradição 8-bit dos espinhos no teto

foi muito bem planejado para comportar isso. Se o personagem pode se sustentar no ar, logo a parte de plataforma se torna algo secundário, porque não há risco de despencar nos buracos, eternos perigos das aventuras 8-bit. Enquanto o A realiza o salto em forma de parábola, o direcional para cima desprende Sunman do chão, permitindo ignorar a Lei da Gravidade. Com dois botões mapeados para duas funções parecidas, sobra o B para o único ataque do Sunman: socar. Fazendo a ressalva de que não se trata de um jogo lançado, a detecção de colisão é defeituosa e causa desespero ver que os inimigos podem causar dano na barra de energia simplesmente passando perto do super-herói. Para aumentar a irritação, a dificuldade beira o absurdo, com ataques de oponentes alados sobrevoando a tela, guindastes que alternam o lado e canhões que atiram em diversas direções – essa é a descrição da impiedosa quarta fase, ambientada em um navio. E os continues são limitados. Inclusive a tela de continue imita a manchete de um jornal, o Daily Times, que "quase" não lembra o Daily Planet, jornal onde trabalha o Clark Kent.

Para dar mais variedade de ambientes em pouco espaço de tempo, cada um dos cinco estágios é dividido em duas ou três áreas, fazendo transições de cenários de maneira bem ágil. Na segunda área da primeira fase o jogador encontra espinhos móveis que espremem o Sunman, assim como dispositivos destrutíveis no alto e embaixo que atrapalham a passagem emitindo uma descarga de energia.

Na terceira área da fase inicial, por sua vez, o jogo muda da progressão lateral para vertical, com o Sunman subindo automaticamente, enquanto troca sopapos com oponentes voadores. Depois disso, o chefe é um helicóptero e, do nada, é apresentada a habilidade de Sunman disparar raios pelos olhos. Essa alternância de situações é fortemente inspirada no arcade *Superman* da Taito, o qual, aliás, repete esse ciclo à exaustão.

O *Sunman*, ao menos, consegue variar melhor essa estrutura, oferecendo logo na

Mesmo com a capacidade de voar, é difícil alinhar os socos a uma boa altura para matar os inimigos

SUPERMAN X SUNMAN (CONTINUAÇÃO)

Pensou que tinha acabado? Mais duas semelhanças.

Ataques de raio laser dos olhos contra helicóptero

segunda fase uma área aérea com scrolling horizontal automático, seguida por uma caverna com cristais verdes (Kryptonita, talvez?) que, como os espinhos, são móveis e prendem o Sunman contra o teto ou o chão. No final dessa parte, o jogo surpreende mais uma vez, com o jogador sendo obrigado a apertar freneticamente os botões no estilo dos jogos de atletismo para fazer com que o Sunman gire rápido, perfurando o solo como uma broca.

O chefe não deixa de surpreender, porque ele nada mais é do que um míssil que precisa ser destruído. Os danos que os socos provocam no ferro são feitos com um capricho de pixels que impressiona. A tarefa seria simples e rápida se não fossem quatro armas automáticas que atiram raios laser sem dó. A terceira fase, com apenas uma área, passa por um trem em velocidade e também não tem chefe, na verdade. Como no estágio anterior, o jogador deve pressionar o botão incessantemente. A missão aqui é fazer o trem parar.

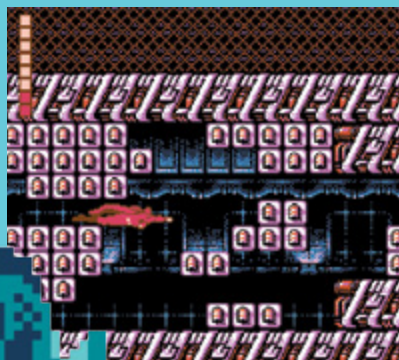
A batalha final parece impossível no começo por causa dos teletransportes constantes do chefão, mas dá para tentar adivinhar a posição em que ele vai aparecer no cenário

Essa parte serve mais para tirar energia antes do último chefão. Que super-herói em sã consciência voaria em um lugar tão apertado assim?

A quarta fase, como já adiantado antes, é a personificação do desespero, como um único e tortuoso caminho que culmina em uma perseguição a um barco, com Sunman voltando a poder disparar raios pelos olhos. E, finalmente, o último estágio apresenta três áreas: a primeira é um scrolling horizontal com Sunman desferindo socos; a segunda é uma parte fechada de plataforma cheia de raios e espinhos e na terceira o Sunman voa em alta velocidade, tendo de passar em espaços apertados, sem esbarrar em nada para não perder a energia. O chefe final é particularmente difícil: é mais um daqueles inimigos que adoram se teletransportar toda hora, obrigando o jogador a tentar adivinhar algumas posições em que ele surgir no cenário. Com ele vencido, há uma breve sequência no desfecho, e o aviso de que a paz voltou a reinar é tudo o que o jogo tem a dizer.

Para um jogo não completado, *Sunman* é realmente excelente. Mesmo sem estar pronto, ele já é muito melhor do que determinadas adaptações terríveis de filmes para o NES. As cores são vibrantes e bem escolhidas, com combinações apropriadas de tonalidades que caracterizam os últimos jogos do console na década de 90. Certas fases ostentam um efeito paralaxe de múltiplas camadas simplesmente fabuloso, com o capricho que remete aos gráficos “16-bit no NES” do *Batman: Return of the Joker*.

A Sunsoft se destacou nas trilhas sonoras do console 8-bit da Nintendo, com músicas magistrais, que o diga o *Batman*. A lógica seria pensar que um desses desconhecidos compositores participaram do *Sunman*, mas na realidade a trilha é de autoria de outra pessoa: Hirohiko Takayama, compositor de jogos como *Xexyz*, *Friday the 13th* e *The Karate Kid*. Em entrevista para o site Nintendo Player, Takayama enquadrou a trilha do jogo no gênero house music. Embora ele tenha dito não se lembrar das músicas, há faixas memoráveis, no padrão Sunsoft: o tema da segunda área da segunda fase, na caverna, é uma beleza de composição.

Sunman, em resumo, é um jogo que mostrou muito potencial pela primazia técnica. Com maior força de vontade da Sunsoft e ajustes no gameplay, o título poderia encontrar um lugar ao sol na constelação de clássicos do NES.

Voo em frente à Estátua da Liberdade

EXPANSION MODULE #2

O acessório do ColecoVision recriava o volante, o câmbio e o acelerador de um carro com extrema competência no início dos anos 80

Por Alexei Barros

Antes que os jogos de corrida fossem verdadeiramente realistas, os arcades do gênero já buscavam proporcionar ao jogador a sensação de dirigir um veículo com volante e pedais. O único jeito de se sentir um piloto virtual no conforto do lar em plena segunda geração de consoles era comprar o ColecoVision e o acessório Expansion Module #2, da própria Coleco.

Pilotagem sem sair de casa

Um dos grandes atrativos do Colecovision é a possibilidade de adicionar no console os módulos de expansão. O Expansion Module #1 permitia, na maior cara de pau, jogar os títulos do Atari 2600 no ColecoVision. Fora dessa polêmica, o Expansion Module #2 deu sequência a essa série de módulos e, diferentemente do adaptador de Atari 2600 que encaixa na porta frontal do console, ele se conecta na porta do joystick mesmo, com a proposta de fazer com que o jogador se sentisse em um veículo. “Agora você pode experimentar a emoção da pilotagem dos arcades e jogos de corrida na sua casa! O Expansion Module #2 transforma o seu ColecoVision em um cockpit para dirigir realisticamente um carro de corrida de alta performance! O módulo é um acessório de mesa que inclui um volante estilo arcade e um pedal de aceleração que fica no chão”, diz o texto promocional na caixa do produto. “O joystick convencional do ColecoVision se acomoda em cima do módulo e se torna o câmbio. O pedal do acelerador é guardado dentro do módulo quando não está em uso”, completa o informativo, mostrando a grande sacada do acessório de usar a alavanca do joystick para controlar as marchas do veículo.

O Expansion Module #2 depende de

O mecanismo do pedal do acelerador é bastante simples

Com volante, os jogos antigos de corrida ganhavam um novo sentido

EXPANSION MODULE #2

- **Fabricante:** Coleco
- **Preço:** não disponível
- **Sistema compatível:** ColecoVision
- **Lançamento:** 1982
- **Slogan:** "Jogue games de pilotagem e corrida no seu ColecoVision!" ("Let's you play arcade-quality driving & racing on your ColecoVision game system!")
- **Jogos compatíveis:** *Turbo*, *Destructor*, *The Dukes of Hazard*, *Bump 'n' Jump* e *Pit Stop*
- **Prometia:** jogar games de corrida com realismo, sem sair de casa
- **Trouxe:** boas horas de diversão sob quatro rodas no ColecoVision

Graças ao acordo com a Sega, o volante vinha com o port de *Turbo* já na caixa do acessório

DIREÇÃO PERIGOSA

Dos cinco jogos compatíveis com o Expansion Module #2, três funcionam apenas com o volante: *Turbo*, *Destructor* e *The Dukes of Hazzard*. Os dois restantes, *Bump 'n' Jump* e *Pit Stop*, também podem ser jogados com o joystick. Estranhamente, a caixa do periférico diz que o próximo título para o uso do acessório seria o *Destruction Derby*, da Exidy. Sem relação com aquele jogo de anos depois no PlayStation, esse port do arcade jamais foi lançado. Confira os títulos que de fato saíram.

TURBO

Adaptação do arcade de corrida da Sega, *Turbo* impressiona pela sensação de velocidade transmitida pelo cenário, seja ele urbano ou florestal. Dirigindo pelas altas estradas com um carro que parece de Fórmula 1, o jogador deve se preocupar em ultrapassar os adversários e desviar de manchas de óleo e ambulâncias.

DESTRUCTOR

Fugindo do senso comum, *Destructor* não é um jogo de corrida convencional. Em um labirinto visto de cima, o jogador controla o chamado Ram-car, veículo capaz de transformar os inimigos Krystaloids em cristais e depositá-los no cruzador espacial.

THE DUKES OF HAZZARD

Inspirada na série de TV homônima, a adaptação se baseia em perseguições automobilísticas, e o jogador deve capturar o fugitivo, desviando de outros carros e obstáculos. Isso poderia ser comum se não fosse pelo fato de o jogo ter visão em primeira pessoa, o que é incrível para a época. Além do velocímetro, é possível ver no interior do veículo o espelho retrovisor e as trocas de marcha, o que é feito com a alavanca do joystick normal.

BUMP 'N' JUMP

Como o nome sugere, o jogo, adaptação do arcade da Data East, possui uma mecânica curiosa em que o jogador pode fazer o carro pular. Os saltos são úteis para ultrapassar obstáculos ou até mesmo os trechos em que não há pista alguma – nessas horas, o jogo avisa com uma exclamação, já que não é possível avistá-los antecipadamente por conta da visão superior.

PIT STOP

O título da Epyx obriga o jogador a se preocupar com outras coisas além da trivial pilotagem: o combustível é limitado e os pneus gastam nas batidas com outros carros, conforme indica a mudança de cor. Para resolver isso, é preciso conduzir o automóvel ao pit stop. A grande diferença aqui é que o jogador não assiste ao trabalho da equipe, mas controla a troca de pneus e o reabastecimento de combustível. Fantástico!

quatro pilhas médias (do tipo C) e, para ligá-lo na tomada, o jogador precisava comprar uma fonte de alimentação vendida à parte fabricada pela Coleco, com o nome estrambótico Perma Power Battery Eliminator #2998 – o que as empresas não inventavam para sugar o dinheiro dos coitados dos pais das crianças. Outro problema, na verdade inerente ao acessório, é depender de uma mesa para apoiá-lo, já que deixá-lo no colo não é muito confortável: a base reta não foi pensada para essa posição. Além disso, apesar de o manual do acessório dizer que o Expansion Module #2 é indicado para oito anos até pessoas na idade adulta, o volante é, na verdade, diminuto para as mãos de uma pessoa crescida. Uma mão vai ser suficiente para ocupar a direção por inteiro. Na real, o Expansion Module #2 parece um brinquedo, e daqueles não sofisticados, porque o velocímetro e o tacômetro nada mais são do que dois adesivos colados no plástico.

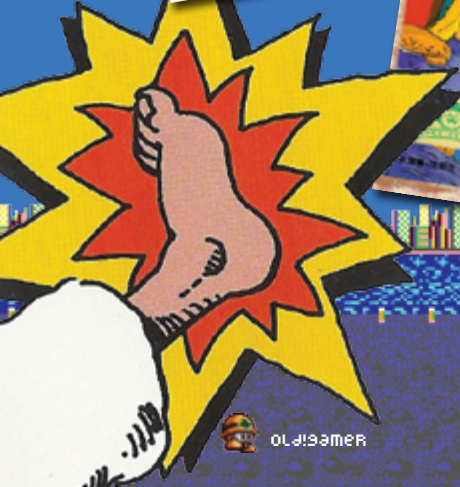
Sem nenhuma queixa grave sobre seu funcionamento, fica a sensação de que o Expansion Module #2 poderia ser melhor aproveitado, isso se o ColecoVision não fosse uma das diversas vítimas do Crash do mercado norte-americano de games de 1983. Vieram muitos volantes depois para PCs, outros tantos da Logitech para jogar o *Gran Turismo*, mas não é comum ver a empresa proprietária do console lançar um acessório assim em vez de uma fabricante terceirizada. Pioneirismo que ninguém tira do Expansion Module #2.

TOILET KIDS

(PC ENGINE)

Bem como diz ali, no alto da página, a ordem é não achar que o jogo é uma droga apenas pela imagem da capa. Mas nesse caso aqui... O que o personagem da capa está segurando em suas mãos realmente são dois montes de fezes. Sim, não é uma gozação: esse jogo existe e é *Toilet Kids*, para PC Engine. Um jogo que mostra a completa falta de senso de ridículo. A história começa quando um garoto vai atender ao número dois de suas necessidades fisiológicas. Na hora de evacuar, ele é surpreendido por um jato d'água que o transporta para dentro do vaso sanitário. A partir daí, o jogador embarca em um shmup com diversas referências a coliformes fecais em uma quantidade de excrementos que só veríamos anos mais tarde com o Mighty Poo em *Conker's Bad Fur Day*.

LUTADOR FAIXA-PRETA BOM DE CHUTE

Prática bastante comum no mundo retrô: pegar um jogo baseado em um mangá ou anime e tirar as referências no lançamento ocidental quando a obra original é desconhecida neste hemisfério. Foi o que a Sega fez com o *Hokuto no Ken*, do Sega Mark III, o equivalente japonês do nosso Master System. O beat-'em-up virou simplesmente *Black Belt* no resto do planeta. "É o jogo de caratê mais real que você viu em uma tela de TV", dizia a contracapa em bom português da Tectoy. E parece que, sem os personagens do anime, a Sega não tinha muito o que fazer com a capa e colocou um pé de lutador de arte marcial. Um pé.

LANÇAMENTO

Pressa para largar

A ilustração da capa, reproduzida nas versões americanas de Commodore 64, Atari ST e PC (para o sistema operacional DOS), mostra o veículo chegando para a largada. Porém, o senhor da bandeirada parece apressado – o semáforo já está verde.

Imagens trocadas?

Algo nos leva a imaginar que quem montou essa propaganda trocou as bolas. O texto à esquerda fala da emoção de dirigir o mais rápido possível em um belo possante de quadro rodas no computador. Enquanto isso, o texto à direita salienta a beleza do cenário, do carro e das músicas, além do perigo que a mulher pode trazer ao motorista se ele desviar a sua atenção. Curiosamente, é a imagem da esquerda que ilustra melhor o resultado dessa falta de precaução, com o jovem casal, incrivelmente sem sofrer nenhum machucado, vendo o carro capotar na pista. A imagem da direita combinaria melhor com todos os atrativos do jogo no texto da esquerda.

OUTRUN

A Ferrari Testarossa vermelha, a paisagem litorânea, as músicas empolgantes, a loira sentada no banco do passageiro... *OutRun* é um arcade ainda capaz de transmitir muitas lembranças pela estrutura não linear que dá maior sensação de liberdade que os circuitos fechados. Muitos vão se lembrar dos ports, que seguravam bem as características técnicas do jogo, mas engana-se que a pessoa necessariamente precisava de um console da Sega para viajar por longos caminhos à beira da praia. Exclusividade era uma palavra que não fazia parte do vocabulário da Sega e, quem tivesse um Commodore 64, Amiga ou Atari ST, também tinha o direito de pegar o pé na estrada no jogo nessas versões publicadas pela Mindscape.

Resquícios do Master System

Como reminiscência das icônicas caixas de Master System, vemos o característico quadriculado cinza no fundo branco que estava presente nas embalagens do console 8-bit da Sega.

Sega nos arcades e onde mais der

Antes de se firmar na produção de consoles, a Sega já era uma conhecida fabricante de arcades que tentava emplacar no mercado doméstico. Por isso, não é nada estranho que ela também quisesse se fazer presente nos computadores do final dos anos 80 e começo da década de 90.

OutRun... Para quais sistemas?

A propaganda não faz muita questão de deixar claro quais são as versões de *OutRun* que a Mindscape é a responsável pelo lançamento, mas o jogo foi publicado para três computadores. Enquanto a adaptação do Commodore 64 ficou a cargo do estúdio Amazing Products, o trabalho das conversões para Amiga e Atari ST foi feito pela Probe Software.

Sem perder a oportunidade de mostrar outros lançamentos, a propaganda reserva um espaço para mais jogos do catálogo. Pelo menos, no caso do *Space Harrier*, tem a coincidência de o jogo de ação incessante também ser criado por Yu Suzuki. O último lançamento em destaque é o *Alien Syndrome*, arcade da Sega do final da década de 80 focado no resgate de pessoas.

A escapada da Mindscape

Fundada em 1983, a Mindscape passou por diversas transformações ao longo da sua história, mas é mais uma daquelas empresas que não conseguiram se adaptar às modernidades do mercado. Em 2011, a companhia anunciou a retirada do ramo de videogames para se dedicar à área de brinquedos.